Anime-ajánlók • Manga-inzert • Warcraft • Nattó • Baal • Globál vagy lokál?

07
02

MANDO

JAPAN IS HERE

SIVATAGI CUNAMI
TRIGUN: AZ ANIME

A MÁGUS ÉS A MASAMÓD
MIYAZAKI HAYAO ÉS A VÁNDORLÓ PALOTA

VAN ROSSZABB A TANÁROKNÁL
BÚJJ, BÚJJ, SZELLEM!

2007. június • I. évf. 2. szám • 700 Ft

07002

9 771788 953703

ANIMAX®
a SONY PICTURES ENTERTAINMENT company

REGISZTRÁLJ

MONDOMAGAZIN.HU/GIVEAWAY

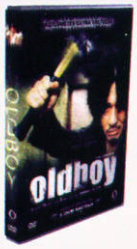
NYERJ

1 db! •• Yu-Gi-OH! Starter Deck
Felajánló: Holdfényteam •• www.holdfenyteam.hu

3 db! •• Warcraft: A Napkút-trilógia 1–2
Felajánló: Delta Vision •• www.deltavision.hu

3 db! •• Makrancos hercegnő
Felajánló: Delta Vision •• www.deltavision.hu

1 db! •• Vérhód-batyu
Felajánló: Trillian •• www.trillian-cma.hu

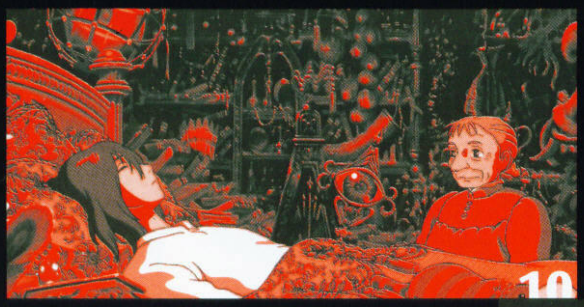


4 db! •• Oldboy (2 DVD)
Felajánló: Odeon •• www.odeon.hu

1 db! •• Vash the Stampede Extra StoryImage Figure
Felajánló: Holdfényteam •• www.holdfenyteam.hu

4 db! •• Battle Royale
Fealjánló: Ulpius-Ház •• www.ulpiushaz.hu

A Mondo újonnan indult közösségi oldalán nemcsak a véleményedet mondhatod a szemünkbe, hanem cserébe a fenti nyeremények közül többre is pályázhatsz. Regisztrálj és kritizálj ma!



Egy nap Csuang-ce a jóbarátjával sétált a folyóparton.

– Milyen boldogak a halak a folyóban! – kiáltott fel Csuang-ce.

– Honnan tudod, milyen a halaknak a folyóban? – vetette ellen a barátja. – Te nem vagy hal.

– Honnan tudod, hogy én mit tudok? – felelte Csuang-ce – Te nem vagy én.

mondo: *fn. 1.* (sp) *kopasz. 2.* (ol) *világ. 3a.* (jap) *kérdés/válasz. 3b.* (jap) *buddhista/taoista műfaj, párbeszéd mester és tanítvány között. 3c.* (jap) *általános értelemben: filozófiai dialógus. 4.* (ang, szleng) *zsír (a.m. kúl, frankó, állat).*

TARTALOM

feature

Mirage of Blaze 4
Makrancos hercegnő 6
A vándorló palota 10
Trigun 16
A jó, a rossz és a leopárd 2. 24
Bújj, bújj, szellem 26

review

Bania 34
Naruto 34
Warcraft 35

kultúr+

Kafka a tengerparton 36
Szputnyik, szívecském 36
Pirszinget a kígyónak 37
Tokyo Underground 37
Gusha no Bindume (Bottled Fools) 38

game

Vash 40
Rei és Asuka 40
Yu-Gi-OH! Structure Decks 42
Final Fantasy VI 43
Dragon Quest Heroes: Rocket Slime 43
Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga 2 44

up close

Otsuka Hiroki 46
Indul az Animax 47

jkult

A Visual Kei Európában 48
Inerjú a BAAL-lel 49
A go 50
A kamikról 51

vályú

Vita: Globál és lokál manga 52
A Zipang-jelentés 2: Egy rohadt jó bab 53

community

A hónap cosplayere 54
Levelezési rovat 55
A SakuraCon rajzverseny győztesei 56
Genshiken.hu: A MinK 58

A CIKKÍRÓI PÁLYÁZAT FOLYTATÓDIK

A Mondo szerkesztősége továbbra is szeretettel várja kibontakozni kívánó, kezdő cikkírók munkáit. Ha van kedvenc témád, ami megérzésed szerint illene a Mondóba, írd meg nekünk. Formai követelmény: Word dokumentum, Tahoma 12-es font, nullás sortáv, terjedelem 2000 karakter (szóközzel). Határidő: június 27. Cím: *cikk@mondomagazin.hu*

•• Impresszum

Szerkesztő: ***Kadaj Dániel*** ***dkodaj@mondomagazin.hu***
DTP: ***Kollányi Julianna*** •• ***grafika@borgis.hu***
Logók és látványterv: ***Csigás Gábor***
Szakmai lektor: ***Kálovics Dalma***
Kiadja a ***MangaFan Kiadói Kft.***
Felelős kiadó a kft. ügyvezetője
HU ISSN 1788-9537
Nyomdai kivitelezés: Komáromi Nyomda és Kiadó Kft.

A tizenhét éves Ougi Takaya lobbanékony fiú, aki nem sokat törődik az iskolával, ám legjobb barátjáért, Narita Yuzuruért bármit megtenne. Egy nap furcsa dolgok történnek Yuzuru körül, különös erők fenyegetik, amelyekkel szemben Takaya először tehetetlen. Feltűnik azonban egy titokzatos férfi, aki segít megvédeni Yuzurut, ám ezen felül megdöbbentő történetbe avatja be Takayát. Mielőtt Tokugawa Ieyasu sógunátusra lépett volna, a hadurak elkeseredett harcot vívtak a hatalomért. Haláluk után ezek a földesurak és vazallusaik visszautasították lelkük megtisztulását és az újjászületést, és azóta újabb és újabb testeket szállnak meg, hogy végleg eldöntsék a klánok küzdelmét, és magukhoz ragadják Japán irányítását. Uesugi Kenshin, az egyik hadúr maga köré gyűjtötte házának szellemeit, és fogadott fia, Uesugi Kagetora vezetésével a nyugtalanságot szító lelkek ellen küldte őket, hogy helyreállítsák a természet rendjét. Ezek közé tartozik a rejtélyes férfi, Naoe Nobutsuna is, aki Takayában urát, Kagetorát véli felismerni. A fiú vehemensen tiltakozik, hiszen másokkal ellentétben ő semmire sem emlékszik, sőt különleges képességei sincsenek, ám a legjobb barátját fenyegető veszély arra kényszeríti, hogy szembenézzen múltjával, és használja elfeledett erejét. Míg újabb és újabb klánokkal kerülnek szembe, akik vagy el akarják pusztítani, vagy meg akarják szerezni a nagy erejű Kagetorát, Takayának is nehéz régi énjét elfogadnia, ráadásul egyre kevésbé igazodik ki Naoén. Bár a férfi hű szolgája Kagetorának, időnként furcsán viselkedik, és egyre bonyolultabbá válik kapcsolata Takayával, ami összefüggésban áll azzal, hogy a fiú nem emlékszik korábbi életére. Vajon mi történt kettejük között a múltban, ami ilyen nagy hatással van a jelenre, és arra kényszerítette Kagetorát, hogy elzárja emlékeit?

A káprázat lángjai
Eredeti cím: ***Honoo no Mirage***
Típus: ***anime***
Rendezte: ***Kudo Susumu***
Készítette: ***Madhouse Studios/Shueisha/Sony***
Sugározza: ***Animax***
Hossza: ***13 epizód***

Káprázat lángjai

A káprázat lángjai, más néven *Mirage of Blaze* (*Honoo no Mirage*) című animesorozat egy népszerű regényfolyam alapján készült. Kuwabara Mizuna írónő történelmi és fantasztikus elemekkel átszőtt története 1990 novemberében jelent meg a Shueisha kiadó gondozásában, majd negyven kötet és öt melléktörténet után 2004-ben zárult le, amit egy évvel később egy összefoglaló kötet követett. A szerző még a fő sorozat befejezése előtt elkezdett egy másik történetet, amely a főszereplők előző életeibe nyújt betekintést, és jelenleg a hetedik kötetnél tart. Az alkotónő nagyon kedveli a japán történelmet, különösen a Tokugawák előtti belháborúk korát, így nem meglepő, hogy első sorozatában nagyban épít erre az időszakra. *A káprázat lángjai* valós történelmi eseményeket és személyeket jelenít meg, így egyúttal bepillantást nyerhetünk segítségével a 15–16. századi Japán viharos eseményeibe.

Az évek során sokféleképpen feldolgozták a regényeket: esszék, zenei CD-k, hangjátékok, albumok, mangák és animék készültek belőlük. Az ötkötetes mangasorozat, mely csak egy kiragadott részt jelenít meg, 1995-1997 között futott, és a regényeket legmarkánsabban meghatározó illusztrátor, Hamada Shouko jegyzi. A regény sikerére való tekintettel *A káprázat lángjai*ból 2002-ben tizenhárom részes animesorozatot sugároztak a japán tévében, mely Nyugaton is ismertségre tett szert.

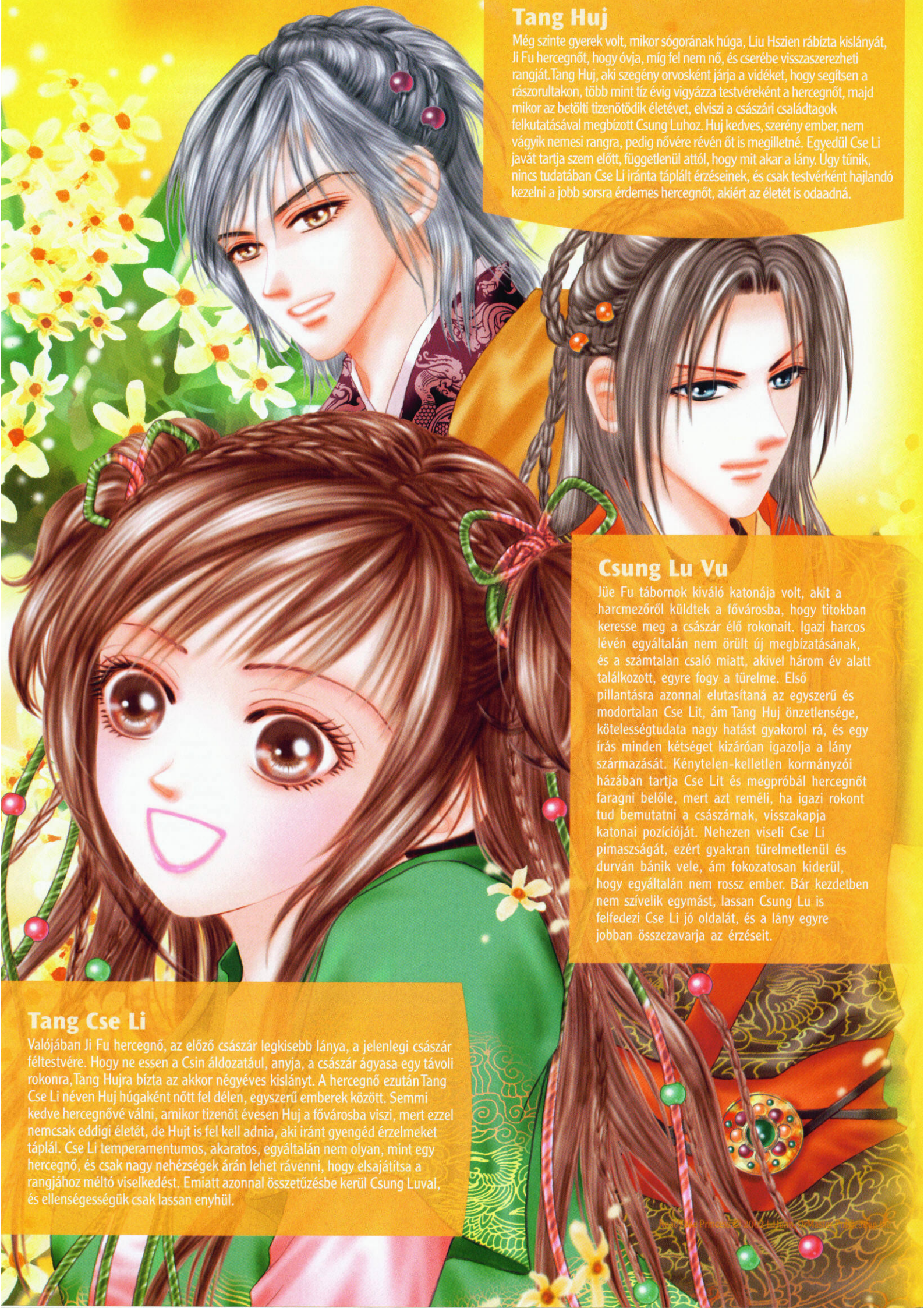
Lévén a történet meghatározó eleme Naoe és Takaya viharos, ambivalens kapcsolata (amely végig a gyűlölet és szerelem, a rivalizálás és ragaszkodás, a birtoklás és eltaszítás, az uralkodás és önalávetés szélsőségei között ingadozik), *A káprázat lángjai* a boys' love műfajba tartozik, vagyis fiúk, férfiak egymás iránti szerelmét tematizálja. Ez az anime volt az egyik első boys' love sorozat, és a történetvezetés színvonalának, illetve a Madhouse stúdió animációs munkájának köszönhetően máig a műfaj egyik klasszikusa. 2004-ben háromepizódos OVA-sorozatot is kiadtak hozzá, amely egy különálló történetet mesél el az egyik szereplő múltjáról, és amelyet a rajongók ugyancsak pozitívan fogadtak.

A káprázat lángjai első pillantásra bonyolultnak tűnhet a sok történelmi név, összefüggés, helyszín és csata miatt, amelyek többsége nem is szerepel magyar nyelvű könyvekben, ám egy idő után, kis utánaolvasással jól el lehet igazodni a szereplők és kapcsolatok szövevényes rengetegében. A sorozat egyébként is nagyban felkelti az érdeklődést a japán történelem iránt, a néző ezek után még szívesebben merül el a 15–16. századi Japán világában. A szelleműzés, megtisztítás rituáléi, a szereplők különleges spirituális ereje és az ehhez kapcsolódó misztikum pedig az okkult trendek kedvelőinek jelenthet vonzerőt.

Bár az anime csak a regényfolyam elejét mutatja be, lezárt történet, és mivel a boys' love-vonulat itt még egyáltalán nem domináns, a fiúk is nyugodt szívvel élvezhetik a komplex cselekményt és karaktereket.

KÁLOVICS DALMA

Mirage of Blaze © 2002 Mizuna Kuwabara / Shueisha Inc., Aniplex Inc.



Tang Huj

Még szinte gyerek volt, mikor sógorának húga, Liu Hszien rábízta kislányát, Ji Fu hercegnőt, hogy óvja, míg fel nem nő, és cserébe visszaszerezheti rangját. Tang Huj, aki szegény orvosként járja a vidéket, hogy segítsen a rászorultakon, több mint tíz évig vigyázza testvéreként a hercegnőt, majd mikor az betölti tizenötödik életévét, elviszi a császári családtagok felkutatásával megbízott Csung Luhoz. Huj kedves, szerény ember, nem vágyik nemesi rangra, pedig nővére révén őt is megilletné. Egyedül Cse Li javát tartja szem előtt, függetlenül attól, hogy mit akar a lány. Úgy tűnik, nincs tudatában Cse Li iránta táplált érzéseinek, és csak testvérként hajlandó kezelni a jobb sorsra érdemes hercegnőt, akiért az életét is odaadná.

Csung Lu Vu

Jüe Fu tábornok kiváló katonája volt, akit a harcmezőről küldtek a fővárosba, hogy titokban keresse meg a császár élő rokonait. Igazi harcos lévén egyáltalán nem örült új megbízatásának, és a számtalan csaló miatt, akivel három év alatt találkozott, egyre fogy a türelme. Első pillantásra azonnal elutasítaná az egyszerű és modortalan Cse Lit, ám Tang Huj önzetlensége, kötelességtudata nagy hatást gyakorol rá, és egy írás minden kétséget kizáróan igazolja a lány származását. Kénytelen-kelletlen kormányzói házában tartja Cse Lit és megpróbál hercegnőt faragni belőle, mert azt reméli, ha igazi rokont tud bemutatni a császárnak, visszakapja katonai pozícióját. Nehezen viseli Cse Li pimaszságát, ezért gyakran türelmetlenül és durván bánik vele, ám fokozatosan kiderül, hogy egyáltalán nem rossz ember. Bár kezdetben nem szívelik egymást, lassan Csung Lu is felfedezi Cse Li jó oldalát, és a lány egyre jobban összezavarja az érzéseit.

Tang Cse Li

Valójában Ji Fu hercegnő, az előző császár legkisebb lánya, a jelenlegi császár féltestvére. Hogy ne essen a Csin áldozatául, anyja, a császár ágyasa egy távoli rokonra, Tang Hujra bízta az akkor négyéves kislányt. A hercegnő ezután Tang Cse Li néven Huj húgaként nőtt fel délen, egyszerű emberek között. Semmi kedve hercegnővé válni, amikor tizenöt évesen Huj a fővárosba viszi, mert ezzel nemcsak eddigi életét, de Hujt is fel kell adnia, aki iránt gyengéd érzelmeket táplál. Cse Li temperamentumos, akaratos, egyáltalán nem olyan, mint egy hercegnő, és csak nagy nehézségek árán lehet rávenni, hogy elsajátítsa a rangjához méltó viselkedést. Emiatt azonnal összetűzésbe kerül Csung Luval, és ellenségességük csak lassan enyhül.

A történelmi Kínában, az új Déli Szung-dinasztia és a Csin-dinasztia háborúskodása során a császári család egy részét kiirtották, más része szétszéledt az országban. Csung Lu Vut egyenesen a harcmezőről rendelték a fővárosba, hogy felkutassa a császár élő rokonait, aminek a kiváló harcos cseppet sem örült. Három évvel a háború vége után a hosszúra nyúlt keresésben megkeseredett Csung Lunál jelentkezik egy ifjú orvos, Tang Huj, aki állítása szerint több mint tíz éven át őrizte a hajdani császár legkisebb lányát, és az a feladata, hogy visszasegítse őt korábbi rangjába. A sokat látott Csung Lu először szkeptikus, főleg mert a tizenöt éves, temperamentumos Cse Li a legkevésbé sem hercegnői jelenség, bár származását megdönthetetlen bizonyítékok látszanak alátámasztani. Csung Lu úgy dönt, hercegnőt farag a vadócból, aki azonban egyáltalán nem akar elválni korábbi testőrétől és csatlakozni az udvarhoz, és ennek lépten-nyomon hangot is ad. A császári fürkész és az akaratos lány viszonya kezdetben nem is lehetne rosszabb, ám idővel úgy tűnik, Cse Li enged. Kapcsolatuk megszelídül, és a kiábrándult Csung Lu előtt is megcsillan a lányban lakó igazi hercegnő.

A *Makrancos hercegnőt* (*Igazi hercegnő*) először a tajvani *Star Girls* antológia közölte folytatásokban, majd 2002 és 2003 között öt kötetben jelent meg a Tong Li kiadó gondozásában. Sokak számára *Real/Fake Princess* címen lehet ismerős, ugyanis ez az egyik első manhua, amelyet nyugaton is kiadtak. Bár a hátteret történelmi események adják – a Déli Szung-dinasztia és a Csin-dinasztia közti 12. századi összetűzés –, a történet inkább személyes, romantikával, drámával és udvari intrikákkal teli. Bár az első kötetből a cselekmény még nem tűnik komplexnek, és a paraszti sorból kiemelkedő hercegnő motívuma is sok helyről ismerős, Cse Li múltja valójában több titkot is rejt. Hőseink a következő kötetekben sok nem várt nehézséggel és rosszakaróval kerülnek szembe, a temperamentumos hercegnőnek pedig döntenie kell, kihez húz legjobban a szíve. A történelmi Kína nemesi pompája, a szép ruhák, hajviseletek, a meghatározó szerelmi szál és nem utolsó sorban a vonzó férfikarakterek miatt a *Makrancos hercegnő* elsősorban a fiatal lányokat ragadhatja meg, de kellemes szórakozást jelent bárkinek, aki egy történelmi románccal szeretne kikapcsolódni.

Kálovics Dalma

MANHUA

A Makrancos hercegnő *kínai, pontosabban tajvani képregény, és mint ilyen, első a magyar piacon. A kínai képregényt manhuának szokás nevezni, ami ugyanannak a két kandzsinak a kínai kiejtése, melyek a mangát és a manhwát (a koreai képregényt) is jelölik. A kínai képregény a mangához hasonlóan fekete-fehér, és jobbról balra olvasandó. A manhuát származási hely szerint szokás tovább is megkülönböztetni, a szűkebb értelemben az anyaországra utaló kínai mellett hong-kongi, tajvani, illetve adott esetben szingapúri eredet is előfordulhat.*

Akárcsak a koreai manhwának, a kínai manhuának is a mangához hasonlóak a gyökerei, ám az eltérő történelmi és politikai helyzet nagy mértékben befolyásolta a fejlődését a 20. század folyamán. Kínában a második világháború után is bizonytalanság uralkodott, így Hong-Kong vált az elsődleges manhua-piaccá, amelyet Tajvan követett. Hong-Kongban a Kínától való függetlenség miatt viszonylag szabadon fejlődhetett a képregénykultúra, és a hetvenes évektől, a Bruce Lee-filmek megjelenésével elsődlegessé váltak az akciódús, realista stílusú, sokszor történelmi környezetben játszódó kung-fu képregények.

Miután Kínában hatalomra került a kommunista rezsim, Tajvanon az anyaországhoz hasonlóan szigorú szabályozásnak vetették alá a képregényipart, és a manhua visszaszorult a pártos szellemben készült alkotások miatt. Mikor a hetvenes években enyhítettek a képregényekre vonatkozó cenzúrán, sok fiatal lett manga-rajongó, ami egyfelől hátrányt jelentett a tajvani manhuának, másfelől elkezdte átalakítani az alkotók rajzstílusát is.

A nyolcvanas-kilencvenes években lendült fel a tajvani képregényipar, főleg a mangaszerű alkotások révén, bár mindig voltak törekvések arra, hogy a tajvani manhuát megszabadítsák a „káros" japán behatástól. Ellentétben Hong-Kong fiúknak szóló, realista akciómanhuáival, Tajvanon az erős japán hatást mutató, lányoknak szóló képregények, romantikus történetek, vígjátékok kerültek előtérbe, és Nyugaton is elsősorban ezek váltak ismertté. Persze Tajvanon is találunk fiúsabb alkotásokat, amelyek a hongkongihoz hasonlóan realista stílusban készülnek, és legtöbbször történelmi helyszíneken játszódnak, vagy egyenesen történelmi eseményeket dolgoznak fel.

Általánosan elmondható, hogy a manhuát – legyen tajvani, hong-kongi vagy az anyaországból származó – két szempontból is meghatározza a történelem, egyfelől a szerzők előszeretettel merítenek valamely nagy kínai korszak eseményeiből, másfelől jellemzően felbukkannak tradicionális viseletek, még a jelenkori történetekben is. Legyen szó akcióról, történelmi drámáról, vagy szerelemről, nagyon gyakoriak a történelmi helyszínek, szinte minden népszerű alkotó felhasználja ezeket.

A szabadabb légkör és a magasabb életszínvonal miatt a legtöbb manhua máig Hong-Kongban és Tajvanon készül, népszerűségük azonban nem érhető a mangáéhoz. Még a kínaiak is gyakran úgy gondolják, hogy képregényeik sem a történetvezetés, sem a vizualitás terén nem érik el a japán termékeket, és még akkor is szívesebben olvasnak mangát, ha emiatt esetleg hazafiatlannak tűnnek. A japán manga és a koreai manhwa után a kínai manhua is megjelent a nyugati piacon, ám az előbbieknél jóval visszafogottabb sikerrel. A tajvani manhuakiadás helyzete egyáltalán nem rózsás, és a külföldi eredmények ellenére az elmúlt évtizedekben nagyban csökkent a hazai alkotók száma. Ahogy a legnagyobb kiadó, a Tong Li kínálatában is megfigyelhetjük, a manhuák a kis szigetországban is antológiákban jelennek meg először, melyek gyakran vegyesen tartalmaznak japán és hazai képregényeket.

A Makrancos hercegnő stílusa

A lányoknak szóló tajvani manhuára erősen hatott a hasonló célcsoportú japán *shoujo manga*, ami egyfelől a történetszövésben, másfelől a dizájnban mutatkozik meg. Akadnak azért a kívülállók számára talán észre sem vehető különbségek, mint az eltérő stílusú orr, szem, száj és arc, másfajta anatómia, és a realistább megjelenítés. Különösen a mangához szokott olvasók számára hathat furcsán a manhuák stílusa, sokan nem is találják elsőre olyan tetszetősnek, de ilyen a mai tipikus tajvani ill. kínai képregény. Tajvanon sokkal kisebb és fiatalabb a képregénypiac, ráadásul nem is növekszik, ezért nincs akkora verseny, mely csak a legkiemelkedőbb rajzolókat segítené publikációs lehetőséghez.

A *Makrancos hercegnő*n jól megfigyelhetők a manga által befolyásolt, romantikus tajvani manhua jegyei, lapjairól visszaköszönnek a japán shoujók jellegzetességei. A lányoknak szóló műfajban a legismertebb tajvani alkotók közé I-Huan mellett olyanok tartoznak, mint Selena Lin, akinek romantikus, részben modern, részben történelmi történeteit a több országban is kiadták már (*White Night Melody*, *Burning Moon*), és Nicky Lee, aki modern, fiataloknak szóló képregényeket ír, melyek pl. a zene világát (*Youth Gone Wild*) vagy a divatipart jelenítik meg (*The One*).

Makrancos hercegnő
Eredeti cím: ***Real/Fake Princess***
Típus: ***manhua***
Írta és rajzolta: ***I-Huan***
Kiadja: ***Delta Vision***
Hossza: ***5 kötet***

Az alkotó

I-Huan jelenleg az egyik legnépszerűbb tajvani manhuaalkotó (manhuajia) a lányoknak szóló műfajon belül. Érdekes módon nem rajzolóként, hanem szerkesztőként kezdte a pályafutását a Tong Li kiadónál, 1992-ben, de már 1992-1993-ban borítókat készített egy regénysorozathoz, majd 1994-ben benevezett egy manhuaversenyre. Miután díjat nyert, I-Huan teljes mértékben a manhaurajzolásnak szentelte életét, és 1995-ben elindult első sorozata *Kinyilatkoztatás és szerelem* címmel. Ezt követően számos rövid történetet és sorozatot publikált – *A kék tenger szelleme* (1997-1999), *A Szent Hold pecsétje* (2000-2001) –, amelyek mind nagy sikert arattak, majd 2002-ben megjelentette a *Makrancos hercegnőt*. Egy rövidebb történet, *A kis boszorkány naplója* (2003) után I-Huan két új sorozatot is elkezdett: 2003-ban a *Divine Melody*ként ismert, ma is futó *Isteni dallamot*, 2004-ben pedig a már lezárult *Fantastic Tales* (*Csodálatos álmok*) című történetet. Nem a megszokott kínai fantasyvilággal operál, manhuáit szinte mindig áthatja a kínai történelem és mitológia. Az alkotónő minden esetben elmélyed a történelmi eseményekben és a legendákban, és még a karakterek ruházatát is igyekszik olyanra formálni, amilyen az adott korban volt. I-Huan képregényeit a rajongók az érzelemgazdagság mellett a szép ruhák és karakterek, illetve a magával ragadó színes illusztrációk miatt kedvelik. Mindkettőre kiváló példa a *Makrancos hercegnő*.

A kínai világ

A *Makrancos hercegnő* világa nem lehet idegen azoktól sem, akik eddig csak mangával találkoztak, mert érdekes módon a japánok is kedvelik a történelmi Kínát. Olyan sikeres történetek játszódtak a tradicionális Kínára emlékeztető fantáziavilágokban, mint a *Fushigi Yuugi*, Watase Yuu mangája és a belőle készült anime, vagy napjainkban a Yukino Sai regénysorozatára épülő animesorozat, a *Saiunkoku Monogatari*. Talán minden idők legnépszerűbb, Kínában játszódó japán műve Kuan-Csung 14. századi regénye, *A három királyság története* (*Sangokushi*), amely a 3. század valós eseményein alapul. Japánban ezt a történetet minden elképzelhető formában feldolgozták már, regény, képregény, videojáték, anime született belőle, sőt létezik kimondottan ennek szentelt képregény-antológia, a *Comic Sangokushi Magazine*, amely csak a regényre épülő mangáknak és manhuáknak ad helyet.

Real/Fake Princess © 2005 I-Huan, DrMaster Publication Inc.

Miyazaki Hayao neve ma már egyet jelent a mély, mégis szórakoztató történetekkel. *A vadon hercegnőjével* feltűnt rendező *Chihiro szellemországban* című munkájáért 2002-ben már Arany Medve-díjat, 2003-ban Oscar-díjat kapott, s noha a *Chihirót* a búcsúdalának szánta, hamarosan egy másik történeten kezdett dolgozni. A 2004-es bemutatóig minden rajongó lélegzetvisszafojtva várta a Ghibli stúdió új filmjét, *A vándorló palotát*, mely, akárcsak elődei, szintén remekműnek bizonyult.

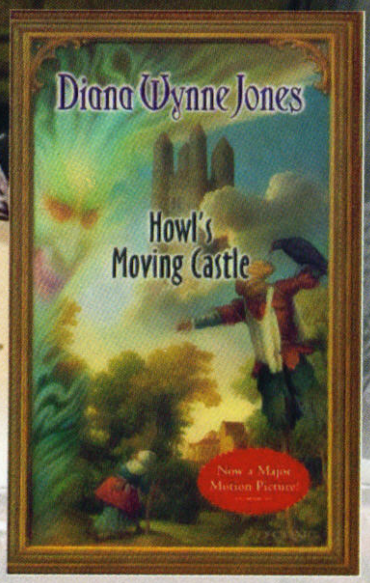
a mágus és a masamód

Miyazaki Hayao: A vándorló palota

Howl's Moving Castle © 2004 Nibariki TGNDDDT

a mágus és a masamód

Miyazaki Hayao: A vándorló palota



A vándorló palota (*Hauru no Ugoku Shiro*, *Howl's Moving Castle*) története egy festői kisvárosban, Chippingben kezdődik, melynek hangulata a 19. századi Európát idézi. Sophie Hatter, a fiatal kalaposlány szorgosan dolgozik mostohaanyja üzletében, kötelességtudóan gyártja az újabb és újabb fejfedőket, bár ez részben csak ürügy, hogy ne kelljen az élet más oldalaival foglalkoznia. Egy nap épp húgához, Lettie-hez tart, mikor két katona állja útját, akiktől egy vonzó fiatalember szabadítja meg. A szépséges idegent azonban különös lények üldözik, akik elől csak varázslat révén tudnak meglógni – szó szerint, a levegőbe emelkedve. Az utazástól Sophie-nak eláll a lélegzete, de húgához érve elválnak útjai a vonzó férfival. Mivel egy ideje terjed a pletyka, hogy Howl, a nagy varázsló a városkában rabolja a női szíveket, húga óvatosságra inti Sophie-t, de hősünk nem gondolja, hogy átlagos külsejével valaha is a mágus célpontja lehet.

Este, mikor bezárja a kalapboltot, váratlan vendég toppan az üzletbe: egy arrogáns hölgy, aki akkor sem tágít, mikor Sophie kitessékeli. Kiderül, hogy nem más ő, mint a puszták hírhedt boszorkánya. Hagy egy üzenetet Howlnak, és megátkozza Sophie-t, aki magához térve azt veszi észre, hogy kilencvenéves öregasszonnyá változott. Miután túltette magát a sokkon, elindul a pusztába, hogy megtörje az átkot.

Miközben Sophie az öregkor gondjaival ismerkedik, megment egy különös madárijesztőt, aki hálából elvezeti a viher elől egy házhoz. A ház nem más, mint Howl vándorló palotája, ahol Sophie anyó megismerkedik Calciferrel, a tűzdémonnal és Markllal, a varázslóinassal is. Úgy dönt, beáll házvezetőnőnek és kézbe veszi a rendetlen palota meendzselését. Időközben kiderül, hogy a ház ura, Howl valóban az a szépséges ifjú, aki megmentette őt a katonáktól. A helyzet ettől fogva ugyancsak bonyolódni kezd, mert Sophie-nak nemcsak az átkot kell feloldania, de a háborúba sodródó országot is meg kéne mentenie, első helyen a békeszerető mágussal, akinek múltja ugyancsak súlyos titkot rejt.

A film egy angol szerző, Diana Wynne Jones 1986-ban megjelent, azonos című ifjúsági regényéből készült (magyarul sajnos nem olvasható, bár az írónő egy másik könyve, a párhuzamos világokban játszódó, szintén mágusokról szóló Chrestomanci-sorozat első kötete – *A Chrestomanci-krónika* – igen.) Az 1934-es születésű Jones annak idején J. R. R. Tolkien és C. S. Lewis óráit látogatta Oxfordban, és a hetvenes évek óta publikál fantasy-regényeket, melyekből helyenként a parodisztikus humor sem hiányzik. Több művét irodalmi díjjal jutalmazták, így a sokak szerint az *Óz, a nagy varázslóra* emlékeztető *Howl's Moving Castle*-t is. A könyvnek folytatása is megjelent 1990-ben: a *Castle in the Air* más figurákra fókuszál, de megtudhatjuk belőle, hogyan él Howl, Sophie és a többi kedvencünk az első kötet eseményei után.

A korábban tévésorozatként is feldolgozott *Howl* animeváltozatát eredetileg az azóta a *Toki wo Kakeru Shoujóval* (*Az idő fölött járó lány*) ismertté vált Hosoda Mamoru rendezte volna, ám ő váratlanul elhagyta a projektet, így kénytelen volt a *Chihiro* után már másodszor visszavonult Miyazaki átvenni a filmet. *A vándorló palota* 2004 szeptemberében debütált a Velencei Filmfesztiválon, ahol azonnal Osella-díjjal jutalmazták a technikai kivitelezésért. Ezt számos egyéb díj követette, 2006-ban Oscarra is jelölték. Az anime 2004 novemberében került a japán mozikba, és az első hétvégén 1,1 millió eladott jeggyel minden idők legjobban startoló japán mozija lett, majd kilenc hétig egyhuzamban vezette a toplistát. Magyarországon 2005 decemberében, az Anifesten vetítették először; DVD-n 2005. végén jelent meg a Best Hollywood gondozásában.

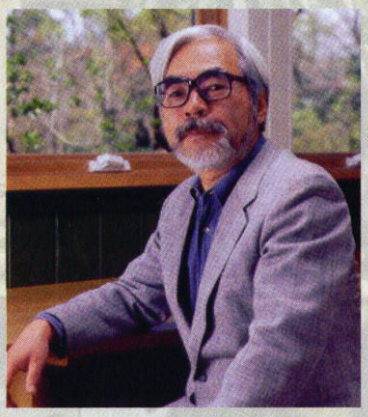
*A vándorló palotá*nak a látványvilága és érzelmi töltete is erősebb, mint a korábbi Miyazaki-filmeké. A látvány a múlt és egy mágikus jövő elemeit ötvözi, ahol a leghihetetlenebb technikai vívmányok káprázatják el a nézőket, kezdve a különleges, hajószerű repülőkkel. A csúcspont mégis maga a mágiával hajtott palota, amely valójában egy roncsokból, épületrészekből összetákolt, lábakon járó monstrum. A vándorló palota ugyan több digitális jelenetet tartalmaz, mint a *Chihiro*, ám egy átlagos animéhez képest CG-szempontból továbbra is visszafogottnak mondható.

Az olykor különc karakterek érdekes kettősséget mutatnak: Sophie fiatal lány, ám hirtelen öregasszonnyá változik, és ehhez egyénisége is hamar idomul; Howl elbűvölő, sármos, de belül még gyerek, és túl közel kerül a sötétséghez; a puszták boszorkánya először gonoszként jelenik meg, majd barátságos nagymamává alakul. Minden szereplő sokat fejlődik a film során, de a legtöbbet talán Sophie, akinek külső változásai hűen tükrözik lelki folyamatait.

A film központi kérdése a háború, melynek nemcsak több város, de maga Howl is majdnem áldozatul esik. Többen kritizálták a rendezőt amiatt, hogy ez a vonulat teljességgel hiányzik a meseregényből, a pacifista Miyazaki pedig bevallottan az iraki háború miatt tette bele. A film a béke fontosságára hívja fel a figyelmet, amit a Sophie által teremtett otthon testesít meg. Bátorság, kitartás, mindent megmozgató szeretet és összetartozás: ezek a legfontosabb értékek, melyeket a szereplőknek meg kell ismerniük a világ jobbá tétele érdekében.

CHIAKI

Miyazaki Hayao



A japán animáció doyenje, a Ghibli stúdió alapítója 1941-született Tokióban, és állítólag először repülőgépeket kezdett rajzolni, nagybátyja hatására, aki repülőgép-alkatrészeket gyártott. Gimnazista korában látta a *Hakujadent*, az első egész estés színes animét, ami életre szóló hatással volt rá. Bár közgazdaságtanból diplomázott, az egyetem után animátorként helyezkedett el a Toei stúdióban. Itt ismerte meg később producer-rendező társát, Takahata Isaót, akivel a hetvenes évektől egyre gyakrabban dolgoztak együtt, többek közt a klasszikus ifjúsági regényeket feldolgozó *World Masterpiece Theatre* sorozaton (*Heidi, Anne*). Miyazaki 1978-ban jelentkezett első ma is jegyzett munkájával, a *Mirai Shounen Conan* (*Future Boy Conan*) sorozattal, melyet a következő évben a *Lupin III: Cagliostro no Shiro* című mozifilm követett.

Az első mű, melyet Miyazaki maga írt és rendezett, az 1984-es *Szelek völgye* volt (*Kaze no Tani no Nausicaä, Nausicaä of the Valley of Winds*). A film – melynek terveit először elutasította a stúdió, és melyet ma a mester első nagy klasszikusaként tartanak számon – WWF-díjat kapott a környezettudatos gondolkodás terjesztéséért. A *Nausicaa* után Miyazaki és Takahata megalapították a Ghibli stúdiót, melynek neve azóta egybeforrt a mesterével és a kérlelhetetlenül minőségi anime szinonimája lett. (Némi ellenvéleménnyel kapcsolatban ld. a lenti kis írást.) Legnagyobb filmjeik, mint a Takahata-féle *Hotaru no Haka* (*Grave of the Fireflies*) vagy Miyazaki többi alkotása (ld. lent balra), egytől egyig külön cikket érdemelnének.

A totális sikert és népszerűséget az 1997-es *Mononoke Hime* (*Princess Mononoke*, magyarul *A vadon hercegnője*) hozta el, mely hazájában minden addigi bevételrekordot megdöntött, és a *Titanic* felbukkanásáig a japán mozitörténet legjövedelmezőbb alkotása volt. (A Ghibli következő filmje, a *Chihiro* aztán a *Titanic*ot is lenyomta.) A *Mononké*t a Disney átvette amerikai terjesztésre, a szinkronhoz híres színészeket kértek fel, és a kult-képregényszerzővel, Neil Gaimannel stilizáltatták a szöveget. A *Chihiro*, mint már szó volt róla, a nyugati filmakadémiák elismerését is elnyerte. Miyazaki a 2005-ös Velencei Filmfesztiválon életműdíjat kapott, és újabb munkáit most már nemcsak hazájában, hanem az egész világon izgatottan várják.

Bár Miyazaki *A vándorló palotát* a *Chihiró*hoz és a *Mononoké*hez hasonlóan a legutolsó munkájának szánta, 2007-ben bejelentették, hogy ismét dolgozik, következő projektje a *Gake no Ue no Ponyo* (*Ponyo on a Cliff*) címet viseli, és sajátos, akvarellszerű stílusban készül minden számítógépes technika nélkül. A 2008-ra ígért mozi egy Ponyo nevű aranyhalról fog szólni, aki emberré szeretne válni.

1979 Lupin III: Cagliostro no Shiro
1984 Kaze no Tani no Nausicaä (Szelek völgye)
1986 Tenkuu no Shiro Laputa (Laputa – Égi palota)
1988 Tonari no Totoro
1989 Majo no Takyuubin
1992 Porco Rosso
1997 Mononoke Hime (A vadon hercegnője)
2001 Sen to Chihiro no Kamikakushi (Chihiro szellemországban)
2004 Hauru no Ugoku Shiro (A vándorló palota)

http://www.onlineghibli.com/
http://www.nausicaa.net/miyazaki/
http://www.buta-connection.net/ (franciául)

„A Ghibli olyan, mint a Kreml"

Oshii Mamoru, a filozofikus animék másik kultikus alakja (Ghost in the Shell I–II) szerint a Ghibli egy régimódi, vasfegyelemre és totális kontrollra épülő gyártási filozófiát testesíti meg. „Miya-szan az első titkár, és Takahata-szan a párt feje" – mondja Oshii, aki maga sosem dolgozott a Ghiblinél, de egy időben tervezett közös filmet a Miyazaki-Takahata párossal. Az erős kritika ellenére meghatározónak tartja a Ghibli munkáját, és a GitS II készítéséhez el is fogadta a stúdió segítségét. Miközben mindkét fél tiszteli a másikat, a kritika is kölcsönös: míg Osi szerint Miyazakiék módszerei diktatórikusak, a Ghibli vezetői túl filozofikusnak, kevéssé közönségbarátnak tartják Osi filmjeit.

http://www.nausicaa.net/miyazaki/interviews/oshii_on_mt.html

Howl's Moving Castle © 2004 Nibariki TGNDDDT

a mágus és a masamód

Miyazaki Hayao: A vándorló palota

Dramatis personae

Sophie
Átlagos, de jószívű fiatal lány, aki felelősségteljesen éli életét, és nem tartja magát elég szépnek ahhoz, hogy élvezze az élet örömeit. Miután öregasszonnyá változik, még illőnek is érzi ezt a formát, és az átok feloldása szempontjából kulcsfontosságúvá válik, hogy hisz-e önmagában, saját szépségben és érzéseiben. Bármennyire érett, persze ő is hibázik, és talpraesettsége ellenére olykor nagyon naiv. Sophie vezetékneve, a Hatter angolul kalapkészítőt jelent, vagyis a lány mesterségére utal. (A kalaposnőket egyébként régiesen masamódnak szokták hívni, hősünk magyar neve tehát Masamód Zsófi lenne.)

Howl
A szép, tehetséges varázsló hiába hódítja sorra a hölgyek szívét, valójában igazi gyerek. Mérhetetlenül hiú, és mindent megtesz azért, hogy tetsszen másoknak. Howl ellenzi a háborút, ezért nem hajlandó katonának állni, ám ez így is majdnem az életébe kerül. Különcségének oka a mágus gyermekkorában keresendő, amelynek kulcsa a palotát mozgató tűzdémon, Calcifer.

A vándorló palota
Eredeti cím: ***Hauru no Ugoku Shiro***
Típus: ***anime***
Rendezte: ***Miyazaki Hayao***
Készítette: ***Studio Ghibli***
Kiadja: ***Best Hollywood***
Hossza: ***120 perc***

A puszták boszorkánya

A magára sokat adó, hiú és gonosznak tetsző madame álarca mögött valójában magányos lelkű öreg néni rejtőzik. Megszállottan szereti a csinos fiatalembereket, így kezdettől Howl szívére pályázik, de később kiderül, hogy korántsem egy romlott teremtés.

Markl

A kisfiú Howl segédje, de felelősségteljesebb és megbízhatóbb, mint azt gyerekkülseje alapján gondolnánk. Miután Sophie anyó a házhoz kerül, végre újra gyerekké válhat a családias környezetben.

Répafej

A barátságos madárijesztőn szintén átok ül. Miután Sophie mama megmenti, mindenhova követi, és a legkülönfélébb helyzetekben segít neki.

Calcifer

A parányi tűzdémon a legfőbb humorforrás a történetben, a főhőst segítő, tipikus Miyazaki-figurák egyike. Rendkívül fontos a szerepe a vándorló palota, illetve Howl számára, titkára azonban csak a legvégén derül fény. Calcifer öntudatos, nem szereti, ha alantas feladatokra (például főzésre) használják, de alapjában nagyon jószívű.

Howl's Moving Castle © 2004 NibankiTGNDDDT

Vash the Stampede. A legenda. A Humanoid Tájfun. Minden idők legveszedelmesebb pisztolyhőse, hatvanmilliárdos vérdíjjal a fején. Városok ürülnek ki a közeledtével, és ugyanezen városok romokban maradnak, mikor távozik. Akik szembekerülnek vele, vagy fejvesztve menekülnek (jópár sérülést összeszedve), vagy döbbenettől sújtva állnak: a legendás gazember ugyanis inkább jólelkű erkölcsbajnoknak tűnik. Már amikor nem úgy viselkedik, mint egy komplett idióta.

Furcsa, hogy a hírhedt Vasht még soha, senki nem látta embert ölni. De még furcsább hősünk életcélja: a béke, a szeretet, és az élet védelme. Számtalan fejvadásszal és egy esküdt ellenséggel a sarkában persze könnyebb ezt hangoztatni, mint megvalósítani...

Trigun © NightowYasuhiro / SHONEN GAHO-SHA,TOKUMA SHOTEN, JVC

I CUNAMI

Nightow Yasuhiro legtalálóbban talán sci-fi/western-vígjátékként meghatározható története, a *Trigun* 1995-ben bukkant fel a *Shounen Captain* oldalain, és ma már számos rajongó adhat hálát az égnek, hogy Mr. Nightow ingatlanügynöki karrierjét feladva hobbijának, a rajzolásnak szentelte inkább az idejét. A nagy siker ellenére a Trigun majdnem a süllyesztőbe került a *Shounen Captain* 1997-es megszűnésekor, ám a *Young King Ours* antológia szerkesztői láttak benne fantáziát, és támogatásuknak hála 1998-ban *Trigun Maximum* címen folytatódhatott. Bár a komolyabb hangvételű folytatás két évet ugrott az időben, alkotójuk egyetlen történetnek tekinti a 2006-ban tizenkét kötettel véget ért sorozatot.

Az anime-adaptáció nem sokáig váratott magára, a nálunk is ismert széria 1998 áprilisában debütált a japán tévében, egy másik western–sci-fi elemeket felvonultató animével, a Nyugaton ugyancsak nagy karriert befutott *Cowboy Bebop*-pal együtt. Bár nem vált ez utóbbihoz hasonló kultsorozattá, a *Trigun* szép sikereket könyvelhetett el magának Japánban és Nyugaton is. A *Madhouse* stúdió Nishimura Satoshit kérte fel rendezőnek, aki, noha ez volt az első önálló munkája, kiválóan oldotta meg a feladatot, részben talán azért, mert a gyártás során folyamatosan egyeztetett a mangakával, Nightow Yasuhiróval. A stúdió is a legjobbat hozta ki magából; ma, amikor CG-effektekkel ámítanak a sorozatok, megkopottnak tűnhet ez a tízéves anime, mégis, szálkás és néha elnagyolt animációval, aprólékosan részletes képi világával a *Trigun* nagyon is stílusos munka. Nightow egy interjúban bevallotta, hogy egyes karakterek rajzolásakor kifejezetten idegesítette a részletgazdagság, de szerencsére nem adta fel, így mi élvezettel legeltethetjük szemünket Vash kabátján vagy Legato szerelésének érdekesebb részletein. A sorozat huszonhat epizódja kompakt, lezárt történetet mutat be. Noha fel-felröppennek hírek arról, hogy a vörösköpenyes hurrikán visszatér a képernyőre, erről egyelőre semmi biztosat nem tudhatunk.

Tapírháton a posztapokalipszisben

A *Trigun* egyik fő erőssége a jól kitalált, enyhén Mad Max-es világ, melybe nagyszerűen beleillenek a westerneket idéző párbajok és különféle kétes alakok garázdálkodásai. Egy név nélküli, sivatagos bolygón járunk, melynek egén több nap és éjszakánként legalább öt hold ragyog. Az emberiség megmaradt része itt telepedett le a Föld tönkretétele után, és a mostoha körülmények között laza szövetségben álló városokba tömörültek. Életüket a száz évvel korábbról visszamaradt – minden posztapokaliptikus történetből kihagyhatatlan – szerkezetek segítik. A mostoha körülmények között nehéz civilizációt teremteni a semmiből, a bűnözés mindennapos, ennek megfelelően számos bűnbanda teszi tiszteletét az egyes epizódokban. A legjellemzőbb talán a sokszor felbukkanó, kevéssé rokonszenves Nebraska-klán, melynek tagjai között akadnak King-Kong-szerű egyéniségek is. Bizonyára sokaknak emlékezetes még Briliáns Dinamit Neon, aki nevéhez méltóan ízléstelen szerelésben feszít. Kuroda Yousuke elárulta, hogy részben azért vállalta el a *Trigun* csapatában a forgatókönyvírói posztot, mert már a mangában is lenyűgözte az a „sajátosan idióta", mégis megkapó stílus, melyet ez a figura képvisel.

A bűnözés mellett jellemző téma még az utazás: autók, motorok, tömött sárga buszok szántják a sivatag homokját, de a hajó, vonat és zeppelin keresztezéséből született homokgőzös is felfeltűnik, és kénytelen mindjárt kétepizódnyi vonatrablást elszenvedni. A furfangos kreálmányok mellett akadnak furcsa állatok is, például a lovat helyettesítő kétlábú, tapírfejű lény, vagy az alapvetően jámbor, de némi ingerlés hatására könnyen emberevő üzemmódba kapcsoló hatalmas homokféreg, melyet meglovagolni nem igazán lehet, futni előle viszont melegen ajánlott. De hogy sikerélmény is érje a kedves nézőt, és legalább egy állatfajtát felismerjen, az alkotók megajándékoztak minket a Fekete Macskával, aki a sorozat védjegyévé vált, és minden epizódban feltűnik. Nightow elmondása szerint ez volt az egyik első *Trigun*-karakter, melyet megalkotott.

A jó, a rossz és az ügynökök

A történet főhőse Eszeveszett Vash, a hírhedt és rettegett humanoid tájfun, akinek fejére 60 milliárd dupladolláros vérdíjat tűztek ki. Nyomában városok semmisülnek meg, bármerre is vigyen az útja – igaz, valamilyen rejtélyes okból ez emberéletet sosem követel. Az emberek fejében csak ködös agyrémek kergetik egymást ennek a hétpróbás gazembernek a külsejéről, ám ez korántsem akadályozza meg őket abban, hogy bőszen vadásszanak rá, és félreértésektől vezérelve sokszor egymás torkának ugorjanak. Vash tehát a fent bemutatott sajátos világ szinte legendás mumusa, aki mindig minden helyzetből kivágja magát. Neve hallatán mindenki hanyatthomlok menekül, vagy a pisztolya után matat. Miközben Vash kilétét jótékony homály fedi, időről időre feltűnik egy tüskésszőke frizurájú, vörös köpenyes fickó, akit páran összefüggésbe hoznak a rettegett bűnözővel, sőt, mindjárt a legelső részben megkísérelnek eltenni láb alól. Ő azonban minden látszólagos ügyefogyottsága ellenére hihetetlenül szerencsés alkat, és miközben rendszeresen adja ki magát az egész boly-

Trigun © NightowYasuhiro / SHONEN GAHO-SHA,TOKUMA SHOTEN, MC

SIVATAGI

TUNAMI

gón körözött közellenségnek, játszva tesz ártalmatlanná bármilyen ellenfelet, ha az a szeretet és béke helyreállítását szolgálja.

Meryl Stryfe és Milly Thompson, a Bernardelli Biztosító Társaság két ügynöke hónapokon át hajkurássza mindenfelé a valódi Eszeveszett Vash-t. A gazfickó megfékezése kulcsfontosságú lenne, mert a nyomában keletkező hatalmas károkat már alig győzi fizetni a biztosító. A két lány útja során számos veszélyes és kevésbé veszélyes kalandba keveredik, ezekben pedig valahogy mindig felbukkan a vörös kabátos, infantilis fazon is, akit láthatólag üldöznek a sorscsapások, ő viszont mindig ügyel rá, hogy ez rajta kívül senkit mást ne érintsen hátrányosan. A két lánynak szöget üt a fejébe, hogy talán tényleg ez a bohóc a hírhedt gonosztevő. A butácska Milly után Meryl is kénytelen belátni, hogy a félelmetes mimikát és hanghatásokat produkáló, sokszor szuicid tendenciákat mutató és enyhén perverz, bár segítőkész alak maga Eszeveszett Vash. A trióhoz hamarosan hozzácsapódik egy nem kevésbé közveszélyes, magát papnak beállító fickó, Nicholas D. Wolfwood. Buszjegyre nincs pénze, poggyásza egyetlen hatalmas kereszt, és hord magánál egy fejre húzható mini gyóntatófülkét, hogy egy-egy rapid bűnbocsánattal kenyerezhessen le embereket, pl. a buszvezetőt. Wolfwood alapvetően jószándékú, életfelfogása azonban gyökeresen eltér Vash-étól, így többször előfordulnak közöttük köztük súrlódások. Vash néha azt is a felemlegeti, hogy egy papnak talán nem kéne ilyen gyakran fegyvert rántania felebarátaira.

A sötétség mélyén

Miután jól bedőltünk a spagettiwesterneket idéző hibbant felvezetésnek, a tizenkettedik résznél váratlan fordulatot vesz a cselekmény, melyben fokozatosan a dráma és a moralitás kerül előtérbe. Miután felbukkan Legato – aki annyira gonosz, hogy azt a kevés szerepét sem veszi komolyan, amit kapott, és rendszeresen valami édesség fogyasztásával foglalja el magát –, és a Gung-Ho Bárdok segítségével újabb meg újabb támadásokat intéz Vash ellen, a pacifista ágyútulajdonos kénytelen újra átélni a múltjában rejtőző szörnyűségeket, végső céljához közeledve pedig egyre nő a rá nehezedő teher, és olyan helyzetekben kell döntenie, melyekből lehetetlen jól kijönni. Végső célja ugyanis nem más, mint szembenézni a fejét főgonoszságra adó ikerfivérével és jobb belátásra bírni őt.

Sokan kritizálják a sorozat komolytalan felütését, de a későbbiek megalapozásához és Vash kettős jellemének megértéséhez elengedhetetlen az a pár rész, melyen könnyesre röhögi magát a néző. Az sem véletlen, hogy Vash az ötödik epizódban süti el először a pisztolyát, amikorra már kezd nyilvánvalóvá válni, hogy a bohóckodástól függetlenül komolyan kitart alapelve mellett, amit örök szerelme, Rem tanított neki: senkinek nincs joga más életét kioltani. A Vash érzelmi hullámzásaihoz igazodó ezernyi arckifejezés pedig külön szórakoztató, és még az utolsó részekben is előfordul, hogy hősünk egyik pillanatban véresen komoly dolgok miatt emészti magát, a sírás fojtogatja, majd a következőben olyan képet vág, hogy a néző megszakad a nevetéstől. Az alkotók kiváló arányban adagolják az egyes műfajokat, így egyik sem fojtja meg a másikat, és mindenki megtalálja a kedvére valót: a vígjáték és a dráma kettőssége az egész történeten végigvonul, ehhez hozzáadódik a sci-fi/western körítés az idegen bolygóval, homokban heverő űrhajóroncsokkal, züllött kocsmákkal, lepukkant városokkal és korrupt seriffekkel. Akció és lövöldözés minden részre jut, kibontakoznak szerelmi szálak, és több elgondolkodtató kérdést is kapnak azok a filozofikusabb alkatú nézők, akik szeretnek pl. azon rágódni, hogy lehetséges-e egyszerre megmenteni a pókot és a pókhálóba repült lepkét. A dilemma egyáltalán nem mellékes, sőt, létfontosságú Vash számára, akiből végül ikertestvére, Knives lassan összezáruló csapdája kényszeríti ki a választ.

A rendezés és az animáció mellett kiemelendő a kitűnő színészi munka. Vash-t, rengeteg óbégatásával, torokpróbáló feladat lehetett szinkronizálni, de mind Onosaka Masaya, mind Juhász Zoltán fenomenális alakítást nyújt, jelentősen növelve ezzel az amúgy sem csekély élvezeti értéket. A készítők egyébként rengeteg időt szántak a szinkronszínészek kiválasztására, hogy minden karakter a hozzá leginkább illő hangon szólalhasson meg, és meg is látszik az erőfeszítés. Az eredetiben kansai dialektust beszélő Wolfwood megformálója, Hayami Shou nevetve mesélte egy interjú során, hogy eleinte a legtöbb kolléga fel sem ismerte a hangját, annyira belejött a sajátos nyelvjárásba.

A sokszínűséghez nagyban hozzájárul az első osztályú zene: akad jazzes és rockosabb nóta is, utóbbiak közül a legjellegzetesebb az opening alatt hallható gitáros-puffogatós *H. T.* A feszült párbajokat bágyadt gitárpengetés kíséri, többször felcsendül sokak kedvence, Rem Saverem dala, és persze ott az epizódokat lezáró, feledhetetlenül jópofa nyekergés, a *Kaze wa Mirai ni Fuku*. A zeneszerző, Imahori Tsuneo és népes csapata tehát szintén sok műfajt lapátolt egybe. Akad még néhány noise-szerű szám is, ami akkoriban messze nem volt annyira elterjedt az animében.

Ha valakinek eddig nem volt szerencséje a *Trigun*hoz, vagy különféle okok visszatartották tőle, hogy belenézzen, most talán érhetővé vált, hogy miért érdemes ezzel az animével mindenkinek megismerkednie.

Simon Klára

Trigun © NightowYasuhiro / SHONEN GAHO-SHA,TOKUMA SHOTEN, JVC

DRAMATIS PERSONAE

Eszeveszett Vash

A humanoid tájfun, aki ördögien bánik a pisztollyal, és egy bolygó retteg tőle. Vash esetlen, nagyhangú fickó, de hatalmas lelke van. Lelkének jól álcázott, komoly fele megrögzötten harcol a szeretetért és békéért.

Meryl Stryfe

A Bernardelli Biztosító Társaság elszánt ügynöke, akit Vash felkutatásával bíztak meg a további károkozás megelőzése érdekében. Határozott és kötelességtudó, de mikor jobban megismeri Vash-t és ráébred, milyen valójában, tisztelni kezdi.

Milly Thompson

Meryl kolléganője és beosztottja. A sokgyerekes családból származó, nagydarab teremtés a légynek sem tudna ártani. Nem kifejezetten lángelme, de kitűnőek a megérzései az emberekkel és az igazsággal kapcsolatban.

Nicholas D. Wolfwood

Vándorló pap, akinek finoman szólva szokatlanok a módszerei. Az általa vezetett gyermekotthon megmentése miatt kelt útra. Pénzt akar szerezni, kiváló fegyverforgató, és nem mindig tartja tiszteletben a tízparancsolatot.

Legato Bluesummers

Igazi szépfiú, mellesleg Millions Knives jobbkeze és a Gung-Ho Bárdok könyörtelen vezére, aki telepatikusan tudja manipulálni ellenfeleinek a gondolatait és tetteit. Életcélja, hogy Vash életét pokollá tegye.

Gung-Ho Bárdok

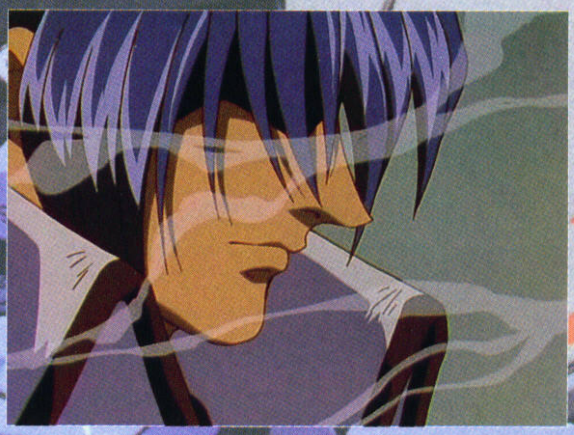
Legato által irányított gyilkosok, akik erőért cserébe lemondtak emberi mivoltukról. Pontos létszámuk nem ismert, de mindegyiküknek sorszáma van, és különböző emberfeletti képességek segítségével próbálnak borsot törni Vash orra alá.

Millions Knives

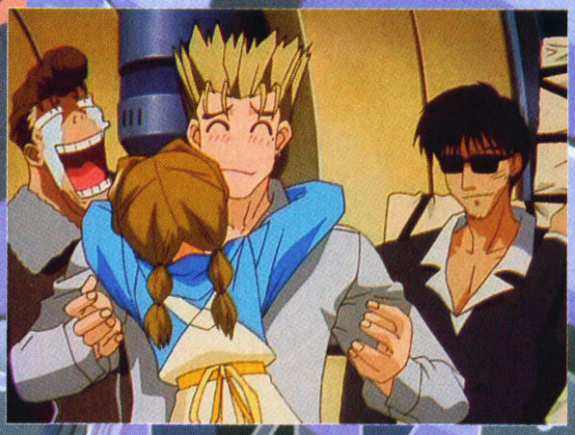
A különleges erőkkel rendelkező főgonosz, aki mélységesen megveti a tökéletlen emberi fajt. Szöges ellentéte ikerfivérének, Vash-nak. Nem ismeri a szenvedést, és az emberiség kiirtására törekszik, amiért felélik a bolygó készleteit.

A két mindenre elszánt biztosítós hölgyike

A ragyogó tekintetű úr az egyik Gung-Ho Bárd személyesen



Gyanús a pasas, itt valami bűzlik...



Vash-nak is lehet szerencséje a nőkkel.

Néha lehullik a bohócn

Trigun
Típus: ***anime***
Rendezte: ***Nishimura Satoshi***
Készítette: ***Madhouse Studios***
Kiadja: ***Klub Publishing***
Hossza: ***26 × 30 perc***

aszk

A bajnokok reggelije betontömböt is tartalmaz

Knives komának már az arcáról lerí a jóindulat

TUNAMI

Trigun © Nightow Yasuhiro / SHONEN GAHO SHA, TOKUMA SHOTEN, JVC

ISMERD MEG AZ

ACTAEON MECH SR-1

Ámokfutó mecha, mely multinacionális vállalatok központjait veszi célba

EOS ZR-1

Alvórekeszekkel, nyomkövető rendszerekkel, laboratóriummal, gépágyúkkal és hőkereső rakétákkal rendelkező űrállomás

DRACO

Emberek közt nevelkedett sárkánykölyök, aki szülei keresésére indult

ANIMAX®

a SONY PICTURES ENTERTAINMENT company

FIGURÁIT

ARES MECH S-4

Fotonlézerrel és zúzókarral felszerelt gyilkológép, melyet egy halott ember agya vezérel

NANO-4

Tréfás robot, akit főleg ezermester-tudásáért szeretünk

DARWIN

A biotechnológia áldozata vagy új emberfaj? Darwin fő érdeklődési területe a technológia, fegyvere az időt befolyásoló távirányító

Van
rosszabb
a tanároknál
Bújj, bújj, szellem!
Ghost Stories © 2000 Noriyuki Abe / ANIPLEX, FUJI TV, STUDIO PIERROT

Végy egy kellőképpen elhanyagolt, régi iskolaépületet. A megfelelő hatás érdekében zsúfold tele lehetőleg minél több, tragikus halált halt diák vagy tanár kellőképpen felhergelt szellemével. Ügyelj arra, hogy lakóhelyük ne legyen túl messze a jelenleg használt épülettől – minél fenyegetőbben tornyosul a tanulók fölé, annál jobb! Ha mindez kész, már csupán egy amatőr szellemirtó brigád hiányzik: jó, ha a tagok közül legalább egy parafenomén (az ideális szám kettő); nem árt, ha valamelyikük intenzíven érdeklődik a női nem iránt (az alsónemű színének felderítése remek motiváló erő); hasznos, ha valaki fanatikusan rajong a szellemekért (a többiek sem unatkoznak soha); és még a gyenge idegzetű kisöcs sem túlságosan zavaró (hiszen az egészséges szociális élethez hozzátartozik az állandó para)...

Miyanoshita Satsuki

Az egyes számú parafenomén, démonűző-leszármazott. Szériatartozéka az elszántság és a megbízhatóság, a sikolyokat extraként kapjuk. Édesanyját elvesztette, ám szerepét remekül átvette mind a házimunka, mind a szellemvadászat terén.

Kakinoki Reo

Satsuki osztálytársa, a legelhivatottabb szellemvadász. Önmagára a paranormális jelenségek kutatójaként hivatkozik, bár lelkesedése többnyire megtorpan a felfedezésnél, és szívesen lenne valahol máshol, amikor le kell aratnia munkája gyümölcsét, magát a szellemet.

Koigakubo Momoko

A kettes számú parafenomén, a szellemirtó brigád korelnöke, egyben legmegfontoltabb és a sikolyokban leghalkabb tagja. Olykor kommunikációs csatornaként (vagy stílusosabban kristálygömbként) funkcionál *Satsuki* és édesanyja, *Kayako* között.

Amanojaku

A macskatestbe zárt nagyhatalmú szellem, aki bár falra vagy esetünkben inkább fára tudna mászni az emberi fajtól, céljául tűzte ki, hogy az „alávaló" kísérteteket rendre intse, így akarva-akaratlanul is közösek az érdekei a szellemvadászokéval.

Aoyama Hajime

Satsuki osztálytársa, bugyifetisiszta. *Reo* legjobb barátjaként általában ő is közel van minden rémséghez. Vakmerő, forrófejű (illetve női fehérnemű közelében inkább forróarcú), de talán az egyik legtipikusabb hősi karakter – amikor épp nem a félelemtől remeg.

Miyanoshita Keiichirou

Satsuki öccse, az önkéntes szellemirtók legifjabb tagja. Átlag négypercenként sírva fakad, de egy fekete macskával egész jól meg lehet nyugtatni. A sárga gumicsizma valószínűleg a fokhagymát helyettesíti nála.

Ghost Stories © 2000 Noriyuki Abe / ANIPLEX, FUJITV, STUDIO PIERROT

...És el ne felejtsd a macskát! Bizony, felettébb érdekes jószág, rettentően vonzódik mindenhez, ami gonosz és titokzatos, ugyanolyan lelkesen táncol oda a fekvőbeteghez, mint a fent említett, holtakkal benépesített, használaton kívüli épület ajtajához. Ha pedig már ott van, beljebb is kerül, frászt hozva ezzel a felelősségteljes gazdikra, akik csak az első tanítási napot szerették volna túlélni, jó benyomást keltve az új osztálytársakban, mindenféle kínos incidenstől mentesen. Főleg pedig életveszélyes szituációk nélkül. Ám ha a sors így hozta, hát üsse kő, remek alkalom ez a szellemvadászok baráti körének összekovácsolására, és álmatag kísérteteink gatyába rázására. Továbbá arra, hogy megkezdődjön a végső gonosz evilági megtestesülése, végveszélybe sodorva a gyanútlan halandókat.

Mert ki lenne oly elborult fantáziával megáldva, hogy arra számítson, a biológia szertár emberi tápcsatorna elnevezésű modellje egy sötét folyosón rátámadhat? A *Kedvencek temetője* óta tudjuk, hogy elpusztult állatokat élőkként viszontlátni nem éppen kellemes, a *Gyaloggalopp* meg a nyulaktól int (joggal) óva minket – micsoda sokkot okozhat akkor egy élőhalott nyúl? Postásként szolgáló démoni ápolónők, rögeszmés rajztanárok, mosdókba szorult ártatlan lelkek gondoskodnak az álmatlan éjszakákról, kaszával flangáló, gyerekeket molesztáló köpenyes fickók, a sebességkorlátot jócskán túllépő, fej nélkül száguldozó motorosok, ódivatú kísérteteket nyugdíjba küldő néhai rádiósok hozzák a frászt mindenkire, aki él és mozog.

Fűszerezd meg az eddigieket az anyuka leánykori naplójával, mely remek útmutatást nyújt kezdő ördögűzőknek. Színes ábrák, részletes leírások, nem utolsósorban név szerinti rémjegyzék segíti a leszármazottat és lelkes csapatát, de olykor az sem árt, ha az eredeti démonvadász is besegít. A csapatmunka az esetek jelentős százalékában meg is hozza az eredményét: a kezdeti kétségbeesett gyermeksikolyokat és a félelemtől szórakoztatóan eltorzult arcokat felváltja a bátor határozottság.

Hőseink pozitívumait enyhítendő egy csipet borsra is szükség lehet: egy kék-sárga szemű, fekete borsszemecskére, a szimbolikus fekete macskából az események mozgatórugójává emelkedő... fekete macskára, mely némi extrával is bővült, egész pontosan egy nagyhatalmú szellem telepedett meg a bundája alatt. Nevezett nagyhatalmú szellem pedig – nagyhatalmú szellemekhez talán kevéssé méltó módon – fújva fenyegetőzik, farkával csapkodva igyekszik kifejezni nemtetszését jelenlegi külsejével, illetve az emberi faj ostobaságával kapcsolatban. Nagyobb mennyiségű füstölt hal vagy márkás macskaeledel azonban még a legmogorvább szellemet is képes meggyőzni arról, hogy a napi tizenhat óra alvás és teljes kiszolgálás tulajdonképpen nem is olyan rossz dolog, s előbb-utóbb a szellemfejedelem is kezdi jól érezni magát az arisztokratikusan flegma kiscica szerepében. Egy-egy nemtörődöm, érzéketlen megnyilvánulás, némi kéretés, cseppnyi hízelkedés, nagyritkán némi segítség a botcsinálta, sikoltozó szellemvadászcsapatnak – ez még messze áll a behódolástól.

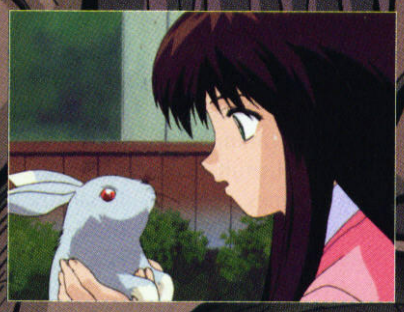
Végül hintsd meg az egészet baljós, vörös ködde, és tégy bele pár teáskanálnyi mitológiát, megspékelve néhány érdekes csavarral. A sprinter ugyan nehezen összeegyeztethető a görögök Minótauroszával, hiszen valószínűleg soha senki nem mérte le, hány másodperc alatt futja le labirintusában a száz métert, a tükröt viszont a világon mindenütt babonák veszik körül, legyen szó tükrön túli szellemlényekről, a tükör összetörésének következményeiről, vagy arról a kevéssé ismert tényről, hogy a való világba átlépő szellemlények automatikusan kapnak egy-egy SZTK-szemüveget. A fényképeket, festményeket övező hiedelmek sorából a mai napig fennmaradt az a félelem, hogy a kép ellopja a lelket, és ezzel visszavonhatatlan átkot hozhat az ember fejére, ezt viszont feltehetőleg kevesen kötötték össze a féreglyukakkal kapcsolatos újabb elméletekkel. A holtak egy része, mint megtudjuk, már az információs társadalomba is becsatlakozott: cyberbetyárokként hódítanak az interneten saját honlappal, mely kérésre vagy éppen anélkül az alvilági folyóhoz kalauzolja a tisztelt érdeklődőt. Hol vannak már a nagy pallossal kószáló lidércek, vagy a divatjamúlt kopogó szellemek! (Valószínűleg ott raboskodnak, ahol épp nincs építkezés...)

Utolsó lépésként tedd az egészet 500°C-ra előmelegített sütőbe, és hagyd bent, amíg harangszót nem hallasz. A díszítéshez nárciszt használj, nagyjából huszonhárom perces adagokat pedig sötétben tálald. Halálra rémült sikolyokat és jó étvágyat hozzá!

FYRA

Bújj, bújj, szellem!
Eredeti cím:
Gakkou no Kaidan
Típus: ***anime (sorozat)***
Rendezte: ***Abe Noriyuki***
Készítette: ***Studio Pierrot***
Sugározza: ***Animax***
Hossza: ***20 epizód***

Amanojaku nem számított rá, hogy egyszer macskaként kell folytatnia pályafutását.



„Ismételjük együtt: ha megint hatszorosára nősz, és éjjel felzabálod a többieket, kétnapi répamegvonás!"

Mindig azt hiszik, hogy ez a gonosz volt az utolsó…

Nem, nem nazgúl, sokkal inkább egy kisgyerekekre specializálódott gonosz cosplayer.

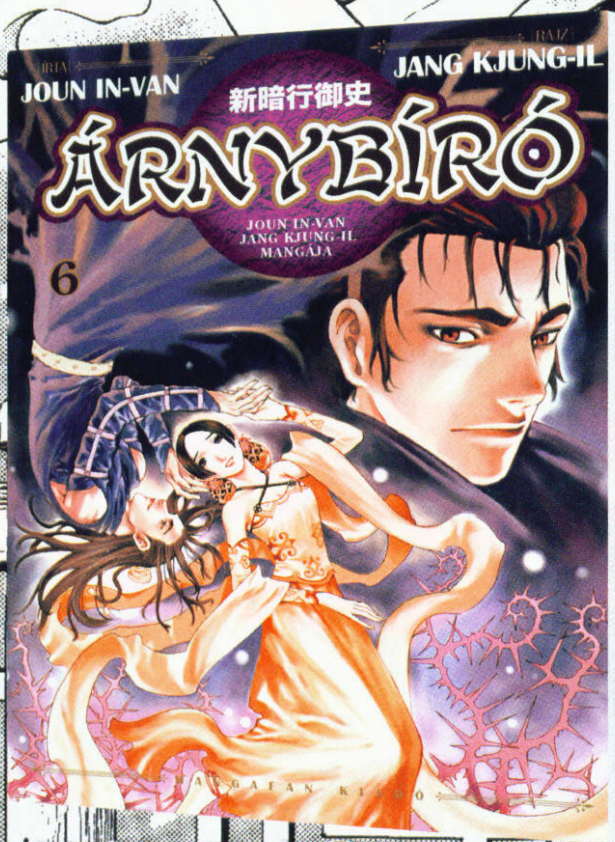
A hazánkban Bújj, bújj szellem címen bemutatott Gakkou no Kaidan humorral fűszerezett tinihorrorsorozat hagyományos és kevésbé hagyományos rémségekkel. A japán folklórból és klasszikus horror-történetekből kölcsönző, húsz-epizódos anime Tsunemitsu Tooru 1990-ben indul regénysorozatán alapul, melyből összesen kilenc kötet jelent meg, a Shin Gakkou no Kaidan címet viselő folytatás pedig a második résznél tart. A történet igen népszerűnek bizonyult, már az anime előtt mozifilmeket és tévésorozatokat forgattak belőle, és teszik ezt azóta is. A nálunk látható anime-adaptáció 2000-ben került a japán közönség elé, és eredetileg huszonegy rész készült belőle, ám a nézők tiltakozása miatt a harmadik epizódot nem mutatták be. A sorozat készítéséért felelős Studio Pierrot stábjából feltétlenül ki kell emelni a rendezőt, Abe Noriyukit, akinek a keze alól olyan sorozatok kerültek ki, mint a nálunk is látható Yu Yu Hakusho vagy a Vadmacska kommandó, illetve olyan népszerű animék, mint a GTO és a Bleach.

Ghost Stories © 2000 Noriyuki Abe / ANIPLEX, FUJITV, STUDIO PIERROT

Shin Angyo Onshi © Youn In-Wan – Yang Kyung-Il / DAIWON C.I. INC. & AKUKAN

MEDDIG HIHETSZ ÖNMAGADBAN,

HA AZ ÉRZÉKEK MEGCSALNAK?



AZ ÚJ KÖTETEK MÁR A KÖNYVESBOLTOKBAN.

MANGAFAN
MANGA. MAGYARUL.

CSATLAKOZZ A KÖZÖSSÉGHEZ:
www.mangafan.hu

ANIMAX®

a SONY PICTURES ENTERTAINMENT company

HAMAROSAN
ÁTRAJZOLJUK A VILÁGODAT!

風

Pótvizsga surikenből

Naruto 1.

NARUTO © 1999 by Masashi Kishimoto/SHUEISHA Inc

Avarrejtekfalva ügyeletes rosszcsontjától minden napra kijut valami csínytevés, amivel borsot tör a nindzsafalu lakói, valamint vezetőjük, a harmadik Hokage orra alá. Az ügyetlen, de hiperaktív Uzumaki Naruto nagyratörő célokat dédelget: egy nap ő is Hokage akar lenni, hogy a faluban mindenki felnézzen rá. Nindzsává válni azonban nem olyan egyszerű, és Naruto dolgát a falusiak különös ridegsége is nehezíti. A mások figyelmét szomjazó Naruto, aki mit sem sejt az elutasítás mögött lappangó titokról, végül rájön, hogy ő sincs azért teljesen egyedül.

Az első komoly vizsga után Narutónak új csapattársaival és mesterével kell összeszoknia, ami korántsem megy zökkenőmentesen. Uchiha Sakuke arrogáns eminens, és a csapat lánytagja, Haruno Sakura csak őrá figyel. Tanáruk, Hatake Kakashi pedig enyhén szólva fura szerzet. És ha ez még nem lenne elég, újabb próbatételek sora áll az új csapat előtt, és el sem tudják képzelni, micsoda kalandok és harcok várnak még rájuk.

A *Naruto* jelenleg a világ egyik legsikeresebb mangája, a magyar rajongók által is ismert és kedvelt történet. Alkotója, Kisimoto Maszasi 1997-ben egy rövid mangában próbálta ki a sorozat ötletét, majd a tapasztalatok alapján tervezte meg a történetet, mely 1999-ben debütált Japán legnépszerűbb antológiájában, a *Shounen Jump* hetilap oldalain. A *Naruto* akkora sikert aratott, hogy harminchét kötet után még ma is tart, és ahogy a népszerű Jump-mangáknál szokás, ebből is anime készült. A 2002-ben indult sorozat a képregényhez hasonló népszerűségre tett szert mindenhol, és szintén nem ért még véget.

A *Naruto* a fiúknak szóló shounen-műfaj hagyományaihoz hűen a hősök fejlődése mellett látványos harcokkal és kalandokkal van tele, melyeket a nindzsák egzotikuma, illetve a másság és a magány témái fűszereznek. Kezdetben a történet inkább a fiatalabb tizenéveseket szólította meg, ám ez később megváltozik. A Naruto jó példa azokra a mangákra, melyek eredetileg fiúknak készültek, de idővel legalább olyan népszerűek lettek lányok körében is.

KÁLOVICS DALMA

Naruto
Típus: **manga**
Írta és rajzolta: **Kisimoto Maszasi**
Kiadja: **MangaFan**
Eredeti hossza: **jelenleg 37 kötet**
Magyarul megjelent: **1**

Levél a pokolba

Bania, a pokoli futár 1.

A Gaya Sivatagi Postahivatal dolgozói komolyan veszik feladatukat: legyen perzselő forróság vagy téli fagy, béke vagy háború, a küldemény „gyorsan, precízen, megbízhatóan" célba ér. Bania, a hivatal rettenthetetlen futára a legvéresebb frontvonalon is képes átjutni, hála szédítő ügyességének és leleményességének. Persze a csatát eldönteni nem az ő feladata, úgyhogy odébb is állna, mikor (extra sürgősségi felárért) új megbízást kap.

Hirtelen vágással a pusztában találjuk magunkat: egy kis futár-csapat eszegeti aranyos kisállatokból főzött vacsoráját. Miközben a bázis felé poroszkálnak, egy sebesült hírvivőre akadnak, aki küldeményt ad át Baniának. A hírvivő nyomában azonban fejvadászok járnak, akik a postahivatalokat sem kímélik, és mindenáron meg akarják szerezni a szóban forgó üzenetet...

Egy, a tikkasztó hőségben is derekasan helytálló postás inspirálta Kim Young-Oh koreai szerzőt a *Bania, a pokoli futár* megírására. Miután előző manhwájával, a *High School* címen is ismert *Bal-Jakkal* befutott, 2004-ben elindította a tízen- és huszonéves fiúkat-férfiakat megszólító *Booking* antológiában a *Baniát*. A fantasy-környezetben játszódó akciódús történet az átlagos mangánál részletgazdagabb rajzokkal és realistább designnal tűnik ki, de gyakran felvillannak mangás jellegzetességek. A történet 2006 elején öt kötettel zárult, és Magyarországot megelőzően több országban is kiadták. A kemény, véres harcok miatt a sorozat inkább idősebbeknek szól, de tetszetős főhőseivel és humorával a nyitottabb női olvasókat is megragadhatja.

KÁLOVICS DALMA

BANYA © 2004 by KimYoung-Oh/HAKHSAN LTD. All rights reserved

Bania, a pokoli futár
Hell's Angel Delivery Man Banya
Típus: **manhwa**
Írta és rajzolta: **Kim Young-Oh**
Kiadja: **FUMAX**
Eredeti hossza: **5 kötet**
Magyarul megjelent: **1**

Sokadik világháború

Warcraft: A Napkút-trilógia

Egy káprázatosan sikeres, a számítógépes szerepjátékokat forradalmasító világmárka, egy fantasy-szakértő és egy eredeti koreai rajzoló (no meg a globál manga felfuttatásáért harcoló Tokyopop) találkozásából született a Napkút-sorozat, melynek immár második kötetét vehetik kézbe a magyar olvasók. A történet ismerős: Azeroth-ot, a sárkányok és éjelfek által uralt, az örökkévalóság mágikus kútja köré rendeződő világot kataklizmák sora dúlta fel. A teremtést cserbenhagyó titán, Sargeras ármánykodásai miatt pusztító háború tört ki, élőhalott-seregek özönlötték el a földeket, a sárkányokat megtizedelték, a nemes elfek civilizációja összeomlott. A romokban heverő birodalomban kósza harcosok és szerencsevadászok járják a vidéket, és minden hatalom a mágia ősforrásának újbóli megszerzésére törekszik.

Főhősünk, Kalecgos – civilben ember, szolgálatban kéksárkány – épp felderítést végez, mikor ádáz sárkányvadászok egy csapat megpróbálja foglyul ejteni, ám egy kedves parasztlány, Anveena a segítségére siet. Mikor a lány otthona is megsemmisül a harcokban, egy további sárkánnyal és egy lovaggal kiegészülve útra kelnek, hogy beteljesítsék feladatukat, és választ találjanak a környéken tapasztalt furcsa mágikus ingadozásokra. Hamarosan azonban nemcsak egy renegát elffel, hanem az élőhalottak seregével is szembetalálják magukat, és miközben egy kisebbfajta átok egy hegyi mágus kastélyába űzi őket, egyre újabb árulások nyomaira bukkannak.

A Napkút-trilógia, mely a nyugati fantasy és a manga-kultúra találkozásából született, ez utóbbi szellemét nem annyira a humor és a játékosság terén, inkább az akciójelenetek dinamizmusában és a női szereplők dizájnjában őrzi. A mangás gesztusok mellé meggyőzően társul a realisztikus fantasykörnyezet a maga rémisztő-fenséges sárkányaival és drámai látképeivel; a tűz- és jégsárkány küzdelme a második kötet végén kifejezetten ajánlott olvasmány (kár is, hogy olyan rövid). Richard A. Knaak, aki az ipari fantasy szakértőjeként írta be magát az irodalomtörténetbe, ezúttal is alapos munkát végzett: a képregény lapjain ugyanaz az akciódús, epikus környezet elevenedik meg, mint a Warcraft-franchise játékaiban. Bár a háttértörténet kissé komplexnek tűnhet azok számára, akik nem ismerik a szóban forgó univerzumot, a trilógia klasszikus hack-and-slash fantasyként is fogyasztható. A WoW kedvelőinek, sárkányrajongóknak és a hősi fantasy híveinek melegen ajánlott darab.

YALDIE

Warcraft: Napkút-trilógia
Eredeti cím: ***The Sunwell Trilogy***
Típus: ***global manga***
Írta: ***Richard A. Knaak*** • *Rajzolta:* ***Jae-Hwan Kim***
Kiadja: ***Delta Vision***

A varjú és a macskavadász

Kafka a tengerparton

Murakami Haruki regényét meglehetősen nehéz bárhová besorolni, már ha egyáltalán szándékunkban áll ilyesmi. Ha nagyon muszáj, rá lehetne ragasztani a mágikus realizmus kissé elkoptatott címkéjét, bár nem egyértelműen az. Japánban sztárszerző, angolszász nyelvterületen sikeres kortárs író, emellett ez a regénye 2006-ban World Fantasy díjat kapott.

A *Kafka a tengerparton* szürreálisba hajló világot teremt, összemossa a valóságot és a fantasztikumot, a realitással időről időre mesékből, sci-fiből, detektívregényekből átemelt elemek keverednek. Mindebből szerencsére nem zagyvaság vagy érthetetlen blöff születik, hanem egy élvezetes, egyúttal meglehetősen elvont regény.

A 2002-es mű tulajdonképpen még az úton halad, amit Murakami 1985-ös (bár ma is teljesen frissnek számító) *The Hard-boiled Wonderland and the End of the World* című története. (Nálunk *Világvége és a keményre főtt csodaország* címen jelent meg.) A *Világvége...* nálunk kortárs szépirodalomként tűnt fel – az Európa kiadó talán Umberto Ecóhoz hasonlította a szerzőt a fülszövegben –, ennek ellenére elég konkrét sf/cyberpunk alapokra épül, annak ellenére, hogy eredeti kiadásakor a *Neuromancer* még csak egy éve került az amerikai boltokba. A *Világvége...* két síkon játszódik, az egyik egy közelről meg nem határozott japán valóság, ahol két konkurens megavállalat küzd egymással; ennek a szálnak a főhőse egy módosított elméjű, „adatmosásra" szakosodott ügynök. A másik szál egy furcsán mesés, világvégi településre kalauzol, ahová névtelen főhősünk érkezik azért, hogy egyszarvúak koponyájából olvasson ki történeteket.

A 2002-es *Kafka a tengerparton* hangulatában kevésbé rugaszkodik el a valóságtól. Hasonló szerkezetű, tehát két szálon fut, viszont jóval bonyolultabb szövésű. Már a címből rengeteg minden bomlik ki: Kafka a regény főhősének felvett neve, és egyszerre utal a valódi Kafkára és a főhős Varjú nevű képzelt barátjára (a „kafka" cseh nyelven varjút jelent, bár egyesek szerint inkább csóka). A cím továbbá utal egy rejtélyes slágerre és egy festményre is, melyen egy kisfiú ül a tengerparton (ezek egytől egyig fontos szerephez jutnak a szereplők életében).

A történet hőse, a tizenöt éves Kafka Tamura egy napon úgy dönt, elmenekül otthonról, tervei szerint örökre, nehogy beteljesítse apja vészterhes jóslatát. Egyetlen hátizsákkal felszerelkezve indul Japán déli részére, egy vidéki városka könyvtárába. Azonban az előre elrendeltetést, akárcsak a görög tragédiákban, nem lehet kijátszani. Kafka az érkezése után tekervényes útvesztőbe keveredik, kezdetben érzelmileg — családi hátterének elvarratlan szálai és egy évtizedekkel korábbi szerelmi tragédia kusza fonalai közé —, később pedig a szó szoros értelmében is.

Hasonlóan különös vándorút vár a regény másik főszereplőjére. Mr. Nakata szellemileg visszamaradott férfi, aki tisztázatlan gyermekkori balesete (?) miatt vált csodagyerekből fogyatékossá. Viszont néha varázslatos események történnek körülötte, és remekül beszéli a macskák nyelvét (konkrétan). Egészen jól eléldegél az elveszett jószágok felkutatásából, míg egy brutális gyilkossági ügy miatt neki is menekülnie kell – szintén dél felé. Kafka és Mr. Nakata története innentől kezdve enyhe átfedésekkel halad a mindkét szereplő számára érzékelhető, de külön-külön értelmezhetetlen végpont felé.

A történetből, akárcsak a címnél, egymásba ágyazott virágszirmokként nyílnak ki a különböző rétegek — Ödipusz-rege, rejtélyes gyilkosság, utazás és erotika. A komplexitás itt szerencsére nem egyenlő a túlbonyolítottsággal, tehát akiket elriasztana a zanzásított ismertető, nyugodtan tegyenek próbát. Murakami történetvezetése érdekes, stílusa szikár, de szórakoztató, és a regény annak ellenére sem földbe döngölően művészkedő, hogy még a szerző saját bevallása szerint is csak második újraolvasásra áll össze teljesen a kép.

BRAINOIZ / ENDLESS.HU

Cím: **Murakami Haruki: Kafka a tengerparton**
Fordította: **Erdős György**
Médium: **könyv**
Kiadja: **Európa kiadó, 2006**

A MŰHOLDAK MAGÁNYOSSÁGA – SZPUTNYIK, SZÍVECSKÉM!

Murakami Harukinak a Világvége... után másodikként lefordított könyvére a megszokott kettősség jellemző: egyrészt könnyed stílus, másrészt a belőle kibontakozó, összetett szimbólumrendszer. A Szputnyik, szívecském! narrátora egy magát meg nem nevező férfi, aki volt évfolyamtársáról, a huszonéves Szumiréről mesél. A lány életében az írás a legfontosabb, emellett csak egyetlen emberre, egy férfira jut ideje. Azonban hiába ír, munkái nem állnak össze, ezernyi oldalon át tartó kusza szövedékek. Barátja mutat rá, hogy élnie, tapasztalnia kell, fel kell áldoznia bizonyos dolgokat, hogy érett munkát adjon ki a keze közül. A lány nem is sejti, milyen hamar ragadják magukkal az új élmények: szerelmes lesz egy jóval idősebb, férjezett asszonyba, Miuba. A nő is megkedveli, ezért felfogadja asszisztensnek apró cégéhez, mely európai borok importálásával foglalkozik. Üzleti ügyeik intézése közben egy kis görög szigeten kötnek ki, ahova hamarosan kénytelen odautazni maga a narrátor, Szumire barátja is.

A regény szereplői egytől egyig viszonzatlan érzelmeket táplálnak: a narrátor szerelmes Szumirébe, de a lány csak barátnak tekinti, Szumire szereti Miut, de az asszony senkit – még a saját férjét sem – képes szeretni. Murakami regénye a magányról szól, arról, hogy mindannyian olyanok vagyunk, mint a végtelen űrben keringő műholdak, melyek megközelítik ugyan egymást, de a saját pályájukon haladnak, örökre idegenül.

Sokan misztikus regénynek tartják a Szputnyik-ot, a görög szigeten történt események valóban álomszerűek. Lehetetlen elválasztani a valóságot a képzelgésről, a tényleges történést a szereplők fantáziáitól. Álmokból, töredékekből, visszaemlékezésekből épül fel a regény második része, betekintést engedve mindhárom szereplő lelkébe. A Szputnyik, szívecském! talán azért olyan emlékezetes olvasmány, mert a saját lelkünkhöz visz egy kicsit közelebb.

VECSEI ANITA

Cím: **Murakami Haruki: Szputnyik, szívecském!**
Fordította: **Komáromy Rudolf**
Médium: **könyv**
Kiadja: **Geopen kiadó, 2006**

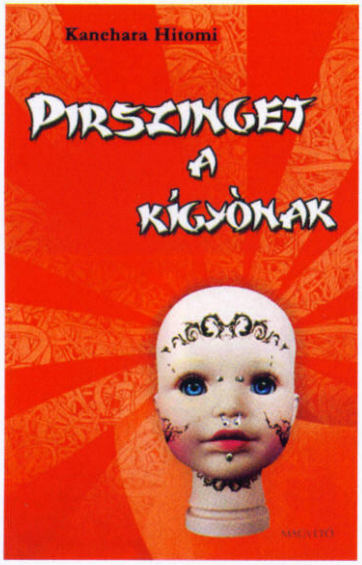
MURAKAMI HARUKI

1949-ben született Kiotóban, dramaturgiát tanult, majd 1974 és 1982 között egy Peter Cat nevű jazzbárt vezetett. 1978-ben lett író, állítólag azután, hogy egy szép baseball-ütés láttára megvilágosult. 1987-ben Noruwei no Mori (Norwegian Wood) című, szerelmi témájú regényével kultszerző lett a fiatalok körében. Az utóbbi néhány évben vált nemzetközi sztárszerzővé, 2006-ban World Fantasy díjat kapott, és nevét még az irodalmi Nobel-díjjal kapcsolatban is emlegetni kezdték. Egyesek a „slipstream" nevű műfajba sorolják.

http://www.randomhouse.com/features/murakami/site.php
http://www.murakami.ch/main_4.html

Felvágták a nyelvét?

Pirszinget a kígyónak



Négy éve hatalmas felzúdulást keltett az amúgy jellemzően visszhangtalan, évente kétszer lezajló Akutagawa-díjátadás. A 130. Akutagava díjon két fiatal írónő osztozott: Kanehara Hitomi és Wataya Risa. Fiatalok voltak és nők, ám egyikőjük műve sem volt leányregény. Hirtelen mindenki kíváncsi lett rájuk, rájuk szállt a média – különösen a dekoratív, rosszkislány-imidzsű Kaneharára. Az eredmény: több mint egymillió eladott példány. Erre az Akutagawa-díj esetében évek óta nem volt példa, az utolsó ilyen sikert épp a zsűrielnök, Murakami Ryuu regénye, a *Kagirinaku Toumei ni Chikai Blue* (angolul *Almost Transparent Blue*) jelentette, mely annak idején hasonló botrányt okozott, mint ez a két mű. A zsűri jól választott: mindkét könyv segélykiáltás abból a pokolból – a gyerekek világából –, ahová a japán felnőtt-társadalom nem tud, és nem is mer bepillantani. Ezért is volt bátor vállalkozás a Magvető kiadótól, hogy megjelentette Kanehara Hitomi regényét: a *Pirszinget a kígyónak* fiatal mű, nincs mögötte a japán kortárs irodalomra jellemző tíz-tizenöt éves „kivárási idő", nem tudjuk, később is emlékszünk-e majd rá.

Mivel otthon van, az író nem fárad a környezet bemutatásával – mindenki tudja, hogy „itt és most" vagyunk – és a lényegre tér. „Hallottál már a *split tongue*-ról?" – indít a könyv, és innentől már csak a zuhanás jön.

A főszereplő Lui világában semmi sem fontos. Nincsenek célok, nincsenek elvárások, a lét csak egy állapot, mely ki tudja, meddig tart. Senkit sem érdekel, hogy ki vagy, honnan jöttél – neved, ha van, csak áruvédjegy, mint Lui esetében is. Hiszen jelmezt kell ölteni ahhoz, hogy valakivé válhass. Erre ideig-óráig jó egy márkás táska, de nem elég, mert olyan mindenkinek lehet. És ha fölfelé nem vezet az út, lefelé kell továbblépnünk. Valóban alakot kell váltanunk. A tetoválás, amihez Japánban az önként és büszkén vállalt bűn képzete társul, Lui és Ama számára csak egy újabb alkalom arra, hogy ha megtalálni nem is tudják, legalább megépítsék önmagukat. Lui, Ama és Siba egy tét nélküli purgatóriumba vezet minket, ahol minden mindegy, nem számít, mit teszünk saját magunkkal, mit tesznek velünk és az sem, hogy mi mit teszünk másokkal.

A semmi iszonya ránt végig a regényen, és amikor két óra múlva letesszük a könyvet, csak múló rosszullét marad utána.

Hogy Kanehara Hitomi regénye több ennél, hogy nem csupán pár tucat oldalnyi szexjelenet és polgárpukkasztás, azt másnap, harmadnap vesszük észre. Mikor újból elővesszük a könyvet, próbáljuk megfejteni, ki lehetett a gyilkos, próbáljuk megérteni, mi történhetett, ám idővel ráeszmélünk: úgysem sikerül, ahogy a szereplőknek sem sikerült.

A magyar olvasókat elkényeztetette a kiadó: a fordításnak zökkenőmentesen sikerült visszaadnia az eredeti stílusát. Ritkán olvashatunk közvetlenül japánból fordított regényt, az pedig külön öröm, hogy a szöveg ilyen hitelesen szólal meg.

A kötet egyetlen hibája talán a terjedelem. A történetet pillanatok alatt végig lehet olvasni, ami miatt egyesek sokallhatják, hogy egy teljes könyv árát kell kifizetni érte. Cserébe viszont bepillanthatunk Japán fiataljainak érzelemvilágába, méghozzá egy autentikus vezető segítségével – ami nem mindennapi élmény.

Rorimack

Cím: ***Kahehara Hitomi: Pirszinget a kígyónak***
Fordította: ***Nagy Mónika***
Médium: ***könyv***
Kiadja: ***Magvető, 2007***

Víz-, kép-, létipar

Tokyo Underground

Neonistenek, instant rámen, animehősök és szamurájfilmek, eső, zajzenekarok, gésák, játéktermek. Japán kezdőknek és haladóknak, magyar szemszögből, szubjektíven.

Vágvölgyi B. András szerkesztő, újságíró, dokumentumfilmes a kilencvenes években huzamosabb időt töltött Japánban. A *Tokyo Underground* a rendszeresen küldött tudósításaiból duzzadt önálló könyvvé 2000-ben, melyet 2005-ben követett a második kiadás. Vágvölgyi gonzo-stílusa, a kollázsszerűen összeálló tartalom, a merészen csapongó szöveg, a popkultúrából és a szakirodalomból bőségesen vett utalások stroboszkópszerű villódzása tökéletesen illik a témához.

A *Tokyo Underground* kevéssé útikönyv, inkább általános hangulatkép Japánról. A szerző bevallottan kívülállóként figyel és értelmez, nem őslakos és nem turista, ahogy a bevezetőben definiálja magát, „elsőéves *gaijin*könyv, része az útnak és a megértésnek, lenyomat".

Fontos megemlíteni, hogy ez a bizonyos lenyomat nagyrészt még az ezredforduló előtti Japánról készült, mely a *Tokyo Underground* első megjelenésekor még egzotikus témának számított. Akkor még a *Dragonball Z* ORTT-s letiltása volt a téma és az animére frissen rácsodálkozó magyar olvasóknak talán több újdonságot nyújtott a vonatkozó rész, mint ma, de a témák szerint tagolódó blokkokból olyan információkoktélt keverünk ki, amilyet szeretnénk.

A fejezetek átfogják a japán hétköznapokat: építészet, játékkultúra, irodalom (fontos és vaskos rész, a *Gendzsi regényé*től a 20. század végi popkultúráig). Zene – az autópálya felüljárója alatt gyakorló szaxofonossal indító fejezet hamar ráfókuszál a viszonylag kevéssé ismert noise-zenekarokra –, gasztronómia, elmaradhatatlan kitérőkkel a szusi és jakitori-büfék irányába, természetesen manga (otakuk és mangatörténelem a császárkori fametszetektől). Akiket zavar, hogy a japán kultúráról a legalapvetőbb sztereotípia nálunk még mindig a bugyijukat áruba bocsátó iskoláslányok képe, most forduljanak el, mert külön fejezet foglalkozik az úgynevezett „vízkereskedelemmel" is.

A monstre filmes rész a klasszikusoktól a cyberpunk *Tetsuo* felé ível, van itt fősodor, újhullám és szamurájfilm, széljegyzetben *Kék tavasz* és *Kill Bill* is. Külön fejezet szól a tévézésről, aki látott már japán vetélkedőt és túlélte, annak különösen tanulságos. A *Hagakure* kiemelten a szamurájokra összpontosít, majd a könyv törzsét stílusosan zárja a Zen, hogy helyet adjon a terebélyes függeléknek, interjúkkal, esszékkel, politikával, szószedettel és Kitano Takeshivel.

A *Tokyo Underground* új kiadása reflektál az utóbbi évek eseményeire, de tartalmát tekintve lényegében változatlan maradt, ugyanolyan csapongó átírással, keménykötéssel, frappáns dizájnnal, Nagy Kriszta helyenként korhatáros illusztrációival. Kiknek ajánlható? Mint említettük, leginkább azoknak, akiket érdekel a japán hétköznapok, a japán kultúra világa, és tájékozódni szeretnének. Akik mélyebben beleásták magukat valamelyik témába, valószínűleg nem tudnak meg sok újat. A hangsúly értelemszerűen a populáris elemeken van, de talán éppen ezért lehet ez a könyv alapmű leendő japán-addiktok számára.

BRAINOIZ

Cím: ***Vágvölgyi B. András: Tokyo Underground***
Médium: ***könyv***
Kiadja: ***Ulpius-Ház, 2005***

A jövő analóg

Gusha no Bindume (2004)

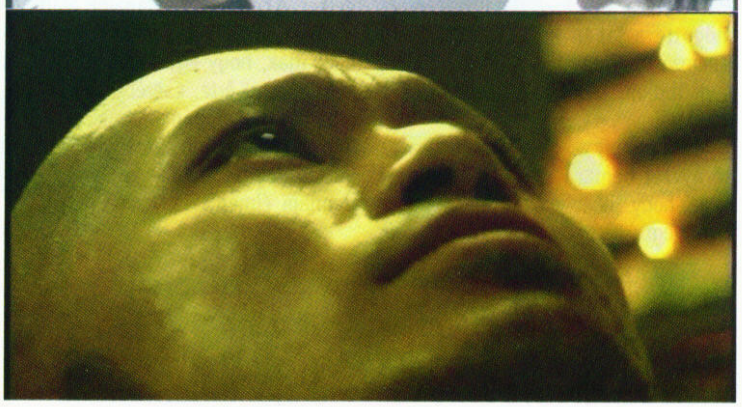
Yamaguchi Hiroki mindössze tizenkilenc évesen írta be magát a független filmesek panteonjába Gusha no bindume című, 96 perces, kísérleti sci-fi/horror etűdjével. A Bottled Fools („Konzervidióták"), majd a jobb eladások reményében Hellevator címen futtatott film nem aprózza el a vizuális orgiára vágyó, ingerhiányos tinédzserek, cyberpunkok és geekek kényeztetését, úgyhogy elő is lehet venni a lelki ívfény elleni hegesztőszemüveget. Egy dolog biztos: vagy azonnal beszippant a jövőkép, vagy a DVD valamelyik sarokban landol fél óra után. Köztes reakció nem igazán akad.

Egy földalatti, több száz szintes komplexum utazóliftjében és egy vallatószobában játszódik a történet. Az élet láthatóan kopár és reménytelen, a fiatalok iskola helyett inkább drogozni járnak, a hatalmas légfrissítő turbinák és szűrőrendszerek miatt pedig a cigarettázás az egyik legsúlyosabb bűnnek számít. Az egyes szintek különböző funkciókra specializálódtak: az egyiken csak iskolák, a másikon bevásárlóüzemek, a harmadikon csak börtönblokkok vannak – a főszereplő **Luchino** egy lakószintről menekül az iskolájába, miután majdnem rajtakapják a reggeli ébresztőnek szánt, petyhüdt szál csempészcigarettával. Az események innen tragikomikus fordulatot vesznek, a cigaretta gyúlékony hordók közé gurul, a bekövetkező robbanás pedig leállítja az utazóliftet, de csak miután két pszichotikus halálraítéltet is betoloncoltak. Innentől kezdve bármilyen információ spoilergyanús lenne, egy azonban biztos: a lift megállásának pillanatától mindenkinek megvan a maga szerepe, a gyerekkocsis anyának éppúgy, mint a lift sarkában gubbasztó hányaveti cyberkölyöknek és a kimért elegenciával viselkedő liftes-kisasszonynak.

A **Gusha no Bindume** készítői és színészei egytől egyig a film egyik erősségének tartják a kompromisszummentességet. Csak saját ötleteiket valósították meg, senki nem szólt bele sem a munkamenetbe, sem a tartalomba. Ezért cserébe minimális büdzséből kellett dolgozniuk, a díszleteket szó szerint a szemétlepről hordták be, festették át, forrasztották össze, a stáb pedig nem kapott egy fillért sem. Nem látszik. A kritikusok egytől egyik a **Kocka**-trilógiát, Terry Gilliam **Brazil**ját és George Lucas első filmjét, a padlóbadöngölően disztópikus **THX1138**-at hozzák fel példának (de még milyen jó példáknak!), sokszor megfeledkezve a föld alatt játszódó lengyel sci-fik tömkelegéről és az úgynevezett steampunk irányzatról – amely a cyberpunk érzékenységét, gyorsaságát és ingerhajhászását vegyíti a gőzgépkor esztétikájával. Yamaguchi a DVD-extraként megtekinthető interjúban utal is rá, hogy retro-külsőségekkel megfejelt jövőképet akart – pont olyat, mint ami a **Sky Captain**ben vagy az **Elveszett Gyermekek Városá**ban annyira szembetűnő.

A cyberpunk stílusban egyedinek számítanak a japán alkotások, amelyekben fokozhatatlan az urbánus környezet szürkesége, a testiség mutációkban és gép-ember fúziókban teljesedik ki, a hangulat pedig egy pillanatra nem enged fel a mínusz tízes érték alól (gondoljunk csak a **Tetsuo**ra, a **Gunhed**re vagy akár a **Pinocchio 964**-re). A **Bottled Fools** pedig ezen belül is egyedi, amennyiben szakít a monokróm színvilággal, a visszafojtott dialógusokkal, helyette pedig változatos, merész és eklektikus. Hasonló művet keveset találni szerte a földgolyón, nemcsak a japán underground terepén. Aki mégis próbálkozna, annak javasoljuk a könnyen beszerezhető, szoftpornótól sem mentes **I.K.U.**-t, illetve a Gusha alkotógárdájának következő filmjét, a kifejezetten megszerezhetetlen **Migakagami**t.

DAMAGE



TRILLIAN

COMICS • MANGA • ANIME

Angol és magyar nyelvű kiadványok

képregények • albumok • magazinok

DVD filmek • poszterek • szobrok/figurák

poszterek/vásznak • kiegészítők

Az Anime filmek és Manga képregények teljes angol és magyar nyelvű választéka

Minden DVD-n megtalálható a Japán hangsáv!

Cím: 1074 Budapest, Rákóczi út 54.

(Blaha Lujza tér, 7-es busz megállójánál,
Rákóczi Center - 12. üzlet)

Nyitva: H-P 12-19 SZ 12-15

E-mail: trillian@kepregeny.net

Web: www.trillian-cma.hu

Telefon: 061-2108377

A tájfun és a sofőrlányok

Trigun és Eva kompozíció

A jobboldalt látható Vash-figura érdekessége, hogy a manga alapján készült, ezért aki különbségeket vél felfedezni az animében látottakhoz képest, ne lepődjön meg. Vash-t ülő helyzetben ábrázolta az alkotó, ez stabilitás szempontjából ideális, viszont Vash esetében egy érdekes kihívás elé is állítja a szobrászt, mert modelleznie kell az össze-vissza szabdalt piros köpenyre ható gravitációt. Még így, ülő helyzetben is dinamizmust kölcsönöznek a figurának a lobogó köpenyfoszlányok. Meglepő, hogy milyen aprólékosan dolgozták ki a gyűrődéseket a felkaron, külön ügyelve a festésre is. Ugyanez a részletesség figyelhető meg Vash mellkasán, sőt az amúgy nehezen látható, a kéz által eltakart hasi részen is. A végtagok részletességére sem lehet panasz, de mivel ezek sötét színűek, kevésbé feltűnőek. A fülig érő, nevető száj illik ehhez a beállításhoz, úgyhogy akik jobban szeretik a komor Vash-t, azok inkább egy fegyverrel pózolós figurát keressenek.

Az alátámasztást egy bőrfotel szolgáltatja, melynek festése és megformálása is szintén nagyon szép. Nem úgy, mint az az állványos tévé, amit Vash a fotelből les. A tévé szintén a figurához jár, de inkább tegyük el egy poros sarokba, hogy ne rontsa az összképet, mint az egyetlen gyenge tartozék.

Végül, de nem utolsósorban emlékezzünk meg Kuronekosamáról. Az ő kidolgozása nem különösebben részletes, de ez nem is baj, mert eredetileg is nagyon egyszerű karakter.

Kuronekosama

Neme: nőstény
Japán hangja: Yukino Satsuki

Kuronekosamáról kevés konkrétumot tudunk azon kívül, hogy nőstény és macska. Sok a spekuláció a kilétét illetően, de csak annyi biztos, hogy követi Vash-t a vándorútján és hozzá hasonlóan hosszú életű.

Vash the Stampede

Életkora: 131 éves (az animében), 152 éves (a Trigun Maximum idején)
Kedvenc étele: fánk
A fejére kitűzött vérdíj: $$60.000.000.000
Fegyverzete: .45-ös kaliberű, hosszú csövű, ezüst borítású, egyedi revolver
Testmagassága: 180 cm
Vércsoportja: 0
Súlya: 85 kg
Japán hangja: Onosaka Masaya

Vash-nek az „Eszeveszett" mellet akad még néhány vészjósló beceneve: „humanoid tájfun", „a hatvanmilliárd dupladolláros férfi". Pedig igazából nem is veszélyes, sőt: vidám idealista, aki csak békét, boldogságot és sok fánkot akar. Sajnos a Gunsmoke bolygón nem olyanok a körülmények, hogy hosszú tarthatna egy ilyen idilli helyzet. De Vash még az állandó küzdelmek ellenére is ragaszkodik ideáljaihoz. A legmegveszekedettebb bűnözőknek sem akarja elvenni az életét, ha pedig ártatlan emberek kerülnek bajba miatta (ami sajnos többször is előfordul), saját testi épségét nem kímélve igyekszik megmenteni őket.

Vash the Stampede Extra StoryImage Figure
Kiadás ideje: ***2004. december***
Gyártó: ***Yamato***
Méretarány: ***1/8***
Anyaga: ***PVC***
Alapul szolgáló mű: ***Trigun Maximum***
Jogtulajdonos: ***Yasuhiro Nightow/Shounen Gahousha***

A figurát a Holdfényteam bocsátott rendelkezésünkre • www.holdfenyteam.hu

Evangelion-témában nehéz újat alkotniuk a szobrászoknak. Még most is, több mint tíz évvel az anime után, havonta jönnek ki újabb és újabb Eva-figurák. A *Figure Maniacs* szaklapban külön GAINAX rovat van, melynek állandó szereplői az aktuális Rei- és Asuka-klónok. Ezért az itt bemutatott párosnál sem beszélhetünk eredetiségről, csak arról, hogy mi különbözteti meg őket a többi plugsuitban pózoló figurától. Inagaki Hiroshi mindenekelőtt a plugsuit kesztyű-részét távolította el, és felhasználta az Evára szintén jellemző fásli-motívumot.

Az ehhez hasonló ülő/fekvő figurák nagy felületen érintkeznek a talapzatukkal, ezért teljesen stabilak, nem kell a deformációjuktól tartani. A stabilitás ára viszont, hogy a talpazattal érintkező részeket nem láthatjuk.

Ha egy Evangelion-szereplőt plugsuitban ábrázolnak, a festést érdemes legelőször ellenőriznünk. Nem tűnik túl bonyolultnak, de pont az egyszínűség és az illesztéseinél végigfutó vékony fekete csíkok miatt könnyű észrevenni az esetleges hibákat. Szerencsére az olyan nagy japán gyártók, mint a Kotobukiya, ügyelnek a minőségre.

A bemutatott figurapáros legérdekesebb része a beállítás. A jelenetnek enyhe erotikus kisugárzása van attól, ahogy és ahol Rei és Asuka megérintik egymást. Ezt a kisugárzást csak erősíti a testüket körbefutó és összekötő fásli.

Reihez és Asukához egy hozzájuk illő, NERV-logós talpazat jár.

Ayanami Rei

Életkora: 14 éves
Születésnapja: ismeretlen
Vércsoportja: ismeretlen
Testmagassága: 143 cm
EVA egysége: Unit 00
Japán hangja: Hayashibara Megumi

Soryu Asuka Langley

Életkora: 14 éves
Születésnapja: 2001. december 4.
Vércsoportja: 0
Testmagassága: 149 cm
EVA egysége: Unit 02
Japán hangja: Miyamura Yuuko

Bár a szobor azt sugallja, hogy Rei és Asuka nagyon jól megértik egymást, a valóságban épp az ellenkezője igaz. A szereplők egymás ellentettjei mind külsejükben, mind jellemükben. Asuka harsány, extrovertált, magabiztos (különösen Shinjivel szemben). Rettentően büszke rá, hogy EVA-t irányíthat, ezért majdnem folyamatosan a fején hordja az A-10-es szinkronizációs berendezést. Rei ezzel szemben szótlan, passzív és az EVA unit irányítást nem tekinti többnek egy ráosztott feladatnál. Persze jellemüktől függetlenül még jól is kijöhetnének egymással, de az animében bekövetkező események nem úgy alakítják a sorsukat...

Rei & Asuka plugsuit
Kiadás ideje: ***2006. január***
Gyártó: ***Kotobukiya***
Méretarány: ***1/8***
Anyaga: ***PVC***
Eredeti szobrász: ***Inagaki Hiroshi***
Alapul szolgáló mű: ***Neon Genesis Evangelion***
Jogtulajdonos: ***GAINAX/Project Eva, TV Tokyo***
www.kotobukiya.co.jp/item/page/pvc_eva_rei-asuka/index.shtml

A figurát a Trillian bocsátotta rendelkezésünkre • www.trillian-cma.hu

A gépszörny és a szelek ura

Yu-Gi-OH! Structure Decks

Mint múlt havi számunkból kiderült, a Yu-Gi-OH! kártyajátékban az animebeli küzdelmekhez hasonló mágikus párbajokat vívhatunk, szörnyeket, csapdákat és egyéb varázslatokat zúdítva ellenfelünk fejére. A játékhoz háromféle pakli kapható. A **Starter Deck** a kezdőcsomag, ezzel már játszani is elkezdhetünk, bár egy kicsit is tapasztaltabb játékos ellen esélyünk sem lesz, hiszen mint minden gyűjtögetős kártyajátéknál, a stratégia sikere itt is a gondosan, több csomagból összeválogatott paklin múlik. Ezért találták ki az ún. **Booster Pack**eket, tematikus kiegészítő csomagokat, melyekkel folyamatosan frissíthetjük arzenálunkat. Beszerezhetünk persze egyenként is lapokat, akár horribilis összegekért is, de ahogy a jó megjelenésnek sem a tízmilliós karóra a feltétele, úgy a nyerő pakli sem a több ezres vagy tízezres extra ritka kártyán áll vagy bukik.

TCG-rovatunkban ezúttal a gyári paklik harmadik csoportjából, a **Structure Deck**ek közül mutatunk be három érdekes változatot. A Structure Deckek egy adott téma köré épülő, speciális csomagok, melyek elsősorban középhaladó és haladó játékosoknak hasznosak, de lelkes kezdők is próbálkozhatnak velük. A paklik erősségét a lapok közti kombinációs lehetőségek jelentik, melyekről külön útmutatót találunk a dobozban.

1. Lord of the Storms ★★★★

Szél-alapú szörnyeket gyűjt egybe, és megkapjuk vele Mai Valentine szívdöglesztő hárpiáit is. Stratégiai szempontból talán nem a legtökéletesebb, de Valentine-rajongóknak mindenképp ajánlott.

2. Spellcaster's Judgement ★★★★

Végre a mágusok rajongóinak is jutott egy kiegészítő. A Spellcaster's Judgement a többi strukturált paklikhoz hasonlóan már önmagában is egészen jól játszható, néhány lappal megerősítve pedig akár versenyre is vihetjük. Külön érdekessége, hogy hat (!), korábban ismeretlen lapot tartalmaz.

3. Machine Re-Volt ★★★★★

A legújabb és legerősebb strukturált pakli, középpontban a gépekkel. Kulcsa a három kis gépezet (Gadget), melyek olyan erősek, hogy egyesek csak miattuk veszik meg a csomagot. A három gépszörny elképesztően erős triót alkot, és ebben a kiegészítőben bukkannak fel először Japánon kívül. A Gadgetek egymást tudják játékba hívni, és ha mindhárom kinn van, ötletes kombinációkat dolgozhatunk ki velük.

Mester Attila

LORD OF THE STORMS

Szörnyek

Simorgh, Bird of Divinity
Sonic Shooter
Sonic Duck
Harpir Girl
Slate Warrior
Flying Kamakiri (x2)
Harpie Lady Sisters (x2)
Bladefly
Birdface
Silpheed
Lady Ninja Yae
Roc from the valley of Haze
Harpie Lady 1
Harpie Lady 2
Harpie Lady 3
Swift Birdman Joe
Harpie's Pet Baby Dragon

Varázslatok

Card Destruction
Mystical Space Typhoon
Nobleman of Crossout
Elegant Egotist (x2)
Heavy Storm
Reload
Harpie's Hunting Ground (x2)
Triangle Ecstasy Spark
Lightning Vortex

Csapdák

Hysteric Party
Aqua Chorus
Dust Tornado
Call of the Haunted
Magic Jammer
Dark Coffin
Reckless Greed
Sakuretsu Armor
Ninjitsu Art of Transformation
Icarus Attack

SPELLCASTER'S JUDGEMENT

Szörnyek

Dark Eradicator Warlock
Mythical Beast Cereberus
Dark Magician
Gemini Elf
Magician of Faith (x2)
Skilled Dark Magician (x2)
Apprentice Magician (x2)
Chaos Command Magician
Breaker the Magical Warrior
Royal Magical Library
Tsukuyomi
Chaos Sorcerer
White Magician Pikeru
Blast Magician
Ebon Magician Curran
Rapid-Fire Magician

Varázslatok

Mystical Space Typhoon
Nobleman of Crossout
Premature Burial
Swords of Revealing Light
Mage Power
Heavy Storm
Diffusion Wave-Motion
Reload
Dark Magic Attack
Spell Absorption
Lightning Vortex
Magical Dimension (x2)
Mystic Box
Nightmare's Steelcage

Csapdák

Call of the Haunted
Spell Shield Type-8
Pitch-Black Power Stone
Divine Wrath
Magic Cylinder

MACHINE RE-VOLT

Szörnyek

Ancient Gear Gadjiltron Dragon
Ancient Gear Gadjiltron Chimera
Ancient Gear Engineer
Boot-Up Soldier - Dead Dynamo
Mechanicalchaser
Green Gadget
Red Gadget
Yellow Gadget
Cannon Soldier
Gear Golem the Moving Fortress
Heavy Mech Support Platform (x2)
Ancient Gear Golem
Ancient Gear Beast
Ancient Gear Soldier
Ancient Gear (x2)
Ancient Gear Cannon

Varázslatok

Ancient Gear Workshop
Ancient Gear Tank
Ancient Gear Explosive
Ancient Gear Fist
Ancient Gear Factory
Ancient Gear Drill
Ancient Gear Castle
Mystical Space Typhoon
Limiter Removal
Heavy Storm
Enemy Controller
Weapon Change
Machine Duplication
Pot of Avarice

Csapdák

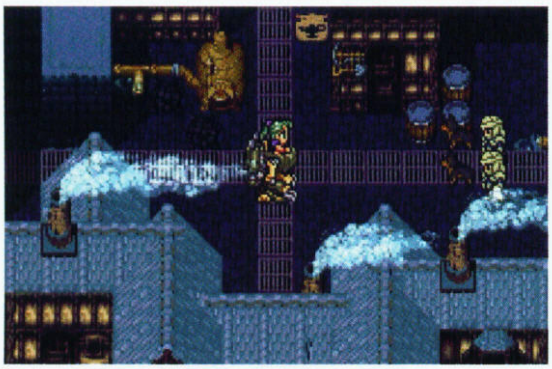
Stronghold the Moving Fortress
Ultimate Offering
Sakuretsu Armor (x2)
Micro Ray
Rare Metalmorph
Covering Fire
Roll Out!

Terra Incognita

Final Fantasy VI

A Final Fantasy-sorozat, mint azt sokan tudják, első igazi fénykorát a Super Nintendo Entertainment System névre hallgató konzolon élte, amikor is cenzúráktól, átnevezésektől, kavarodásoktól és csúszásoktól kísérve, de az angol nyelvterületeken is megjelent az aktuális epizódok nagy része. A rajongók szerint a mai napig a Final Fantasy VI volt az egyik legjobb epizód. A gameboyos változat már megjelent az USA-ban, és hamarosan hozzánk is ellátogat, így érdemes beszélni róla. Nagyon nehéz tömören írni a játékról – kezdjük talán a történettel. Egy olyan világban járunk, ahol az Esper névre hallgató lények már szinte teljesen kihaltak, és az emberek csak félelemmel vegyes nosztalgiával emlékeznek meg róluk egy-egy hideg éjjelen. Az egyik nap azonban találnak egy bányában egy jéggé fagyott espert, és kiküldenek egy alakulatot a felderítésére. Főhősünk, Terra titokzatos származású lény, akit akaratától megfosztva irányítanak felettesei, ám utóbbiak szörnyű véget érnek, így bábjuk öntudatra ébred, és rejtélyes múltját kezdi kutatni. Ebben segítségére sietnek újdonsült barátai, nem is akárhogyan. Lopakodnunk kell, minijátékokat játszunk, és persze sokat, sokat harcolunk. Ez egyébként az egyetlen FF, amelyben gyakran két-három szálon fut a cselekmény, a csapat szinte sosem teljes, mindig akad valaki, aki máshol ügyködik a jó érdekében. Legendás főgonoszokra is lehet számítani, de nem szeretnénk a történetet elspoilerezni. A *Final Fantasy VI* legendásan sok titkot tartalmaz: húsz-harminc óra után eljuthatunk arra a pontra, hogy bár a főellenfél tornya előtt álunk, a játék csak most kezd kibontakozni, és még ugyanannyi titok vár ránk! A portolás is remekül sikerült, a hordozható változat grafikája, hangja tökéletesen autentikus, az újrafordított szövegek is jóval nyersebbek, stílusosabbak. A hordozható szerepjátékok rajongóinak kötelezően ajánlott darab.

OLDERN



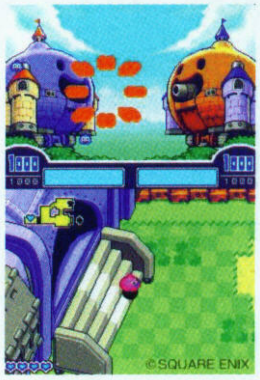
Final Fantasy VI
Platform: ***GameBoy Advance***
Gyártó: ***Square***

Trutyi, a békehős

Dragon Quest Heroes: Rocket Slime

A *Dragon Quest* az egyik legrégebbi japán stílusú szerepjáték-sorozat. Két fő jellemzője, hogy Toriyama Akira készíti a dizájnt, és hogy az éppen aktuális folytatások mindig a legnagyobb felhasználói bázissal kecsegtető gépre jelentek meg. Míg régebben a NES/SNES páros volt, az elmúlt években a PS/PS2 lett a szerencsés platform-duó, legújabban pedig mindkettőt beelőzte a Nintendo DS. A IX-edik epizód előtt két mellékszál, úgynevezett „gaiden" érkezett a hordozható masinára, mi most ezek közül a *Rocket Slime*-ra koncentrálunk.

Vegyünk egy elképesztően bugyuta, mégis szerethető alaptörténetet: különféle egzotikus lények élnek békében egymás mellett, amíg egyszer csak katonák érkeznek, és fogságba ejtik a populáció nagy részét... Főhősünk, a kék trutyi (blue slime) úgy dönt, egyesével nekiáll kiszabadítani barátait. Ez egészen pontosan száz raboskodó lényt jelent, melyek egy részét könnyedén, sokukat csak különféle fejtörők segítségével menthetjük meg. A történet tehát szép lassan halad előre a maga medrében, nekünk nincs más dolgunk, mint mosolyogni. Akad robotokat harcoltató minijáték is, melynek során a begyűjtött munícióval kell az ellenfél lövedékeinek célbaérését megakadályozni, és természetesen az ellenfelet is kiiktatni.



A játékkal persze vannak apró problémák, először is, gyakorlatilag semmi köze a nevében szereplő *Dragon Quest* univerzumhoz, és a történetet sem nevezhetjük túl izgalmasnak. A grafika abszolút funkcionális: színes-aranyos, két dimenziós, természetes hatású, a zenék pedig a jól megszokott prüntyögésben merülnek ki. Mégsem tudunk haragudni a Slime-okra, mert igazán hangulatos játéknak lettek a főszereplői. Az pedig már csak hab a tortán, hogy végre tényleg használnunk kell az érintőképernyőt mind a navigálás, mind a minijátékok esetében.

OLDERN

Dragon Quest Heroes: Rocket Slime
Platform: ***Nintendo DS***
Gyártó: ***Square Enix***

576 KONZOL
vendégcikk
www.576konzol.hu

Nirvána

Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga 2

A Shin Megami Tensei széria igen régebbi keletű, gyökerei a 16-bites konzolokig és az első Gameboyig nyúlnak vissza. Ebbe a – többnyire a mi világunkban játszódó – sorozatba illeszkedik a Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga 2 (továbbiakban DDS). Különleges darabról van szó, mely kivételesen egy alternatív világba kalauzol, miközben a vallási alapok továbbra is megmaradnak. Mit jelent ez?

Az első epizód a Junkyard (Szeméttelep) nevű helyszínen indul, ahol nyolc számkivetett törzs küzd egymással a túlélésért. A harc az élet részévé vált, megszokott, mindennapos teendő – egészen egy különös lány megérkezéséig. A harcosok új erőt éreznek magukban a jövevénytől, és képessé válnak démonná alakulni. Ehhez azonban mindent elemésztő éhség társul, melyet csak pusztítással lehet csillapítani. A Karma Egyház (ismerős ...?) utasítása igen egyszerű: győzzük le mindenkit és cipeljük a lányt a templomba, hogy elérjük a Nirvánát. De ez sem megoldás. Mint kiderül, a Nirvána vagy nem létezik, vagy nem így kell elérni. A főszereplőkre egy új világ vár, új kihívásokkal. A sci-fi előzmény után a kalandozók a fagyott Földre, bolygónk egy alternatív történelmébe csöppennek.

A DDS-sel a széria különös fordulatot vett, de kíméletlen precizitása, brutalitása és elképesztően elvont mondanivalója mit sem változott. A rajongók egyáltalán nem érezhetik majd becsapva magukat, és garantáltan részük lesz néhány megdöbbentő fordulatban. A készítők szerencsére változatlanul hagyták a játékmenetet is, maradt a körökre osztott harcrendszer, maradtak a szabadon fejleszthető kombók és a tulajdonságrendszer – és a nehézség is a jól megszokott „hardcore". Hogy miért? Rengeteget kell harcolnunk, ellenfeleink lépten-nyomon tesztelik a képességeinket, és néhány hiba máris halálosnak bizonyulhat, a játék folyamatos koncentrációt igényel. Mindez persze nemcsak a harcra vonatkozik. a történet tele van vallási motívumokkal, melyek értelmezéséhez nem csak lexikális tudás, hanem nyitott gondolkodás is ajánlott. A karakter- és környezet-dizájn ezúttal is Kazuma Kaneko munkáját dicséri, akinek stílusa az évek során a Shin Megami Tensei védjegyévé vált (épp ezért lesz furcsa viszontlátni őt a *Persona 3*-ban!). A zenékről nem sokat lehet beszélni: ahol kell, hátborzongató dallamok csendülnek fel, a csatákban pedig pörgősebb témák segítik az adrenalinzubogást; a stílus egyébként nagyon hasonlít a DDS1-ben hallottakhoz. Kinek ajánlhatjuk ezt a művet? Az elvont, igazán japán stílusú szerepjátékok rajongóinak - ha viszont kihagytátok az első részt, érdemes először azt bepótolni.

Oldern

Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga 2
Platform: **PlayStation2**
Gyártó: **Atlus**

romjain

Az Atlus névre hallgató kiadó és fejlesztései a SNES és a PlayStation idején nem számítottak túlzottan ismert daraboknak, főleg nem a világ angolul beszélő felén. Miért? Mert bizarr témákat dolgoztak fel, a távol-keleti (és főleg a japán/indiai/kínai) mitológia sötétebbik feléből merítettek. Gonosz lényekről, túlvilágról, évezredeket túlélő legendákról meséltek– japán nyelven. A PlayStation 2 megjelenése azonban változtatott a helyzetem, és az Atlus játékai a figyelem középpontjába kerültek. Pár év alatt egészen sok címet ismerhettünk meg tőlük, végre angolul beszélő változatban is. Ez a trend pedig egyre inkább erősödik most, hogy a japán piac érzéketlenné vált a saját stílusai iránt.

Aichitól Brooklynig

Interjú Otsuka Hirokival, a Nyári Srácok rajzolójával

Mikor és miért döntöttél úgy, hogy mangaka leszel?

Mióta az eszemet tudom, mangaka szerettem volna lenni, nagyon vonzott, hogy történeteket találhatok ki, és még a rajzokat is én készíthetem hozzájuk. A suli után, de még az órákon is mangákat rajzoltam. Amikor 17 éves lettem, elkészítettem az első dódzsinomat, melyet én magam adtam ki, és én is árultam a tokiói képregényvásáron. Rábukkant egy szerkesztő, aki azután megkeresett. Így lettem hivatásos mangaka. Persze közben annyi kiadónak küldtem el a munkáimat, amennyinek csak tudtam.

Mikor és miért költöztél az Egyesült Államokba?

2005. május 11-én hagytam el Japánt. Egyik nagy álmom volt, hogy képregényem jelenjen meg Amerikában, így az itteni munka kihívást is jelentett számomra: bizonyítani akartam. Valódi művésszé akartam válni. És hogy még miért költöztem el?... Ha Japánban él az ember, rengeteg információhoz fér hozzá, köztük olyanokhoz is, amelyekre semmi szüksége. Csurig töltötte az agyamat a sok felesleges dolog, és szerettem volna megtisztítani, kiüríteni, hogy a tehetségem valóban ki tudjon bontakozni, hogy megtaláljam a belső hangomat. Ezért egy olyan országba akartam menni, ahol nem értem tökéletesen a nyelvet, mégis a hely tartogat számomra lehetőségeket. Segített.

Nehéz volt elérni, hogy kiadják a mangád az Egyesült Államokban?

A kapcsolatok persze sokat számítanak, de néha csak úgy megtörténnek a dolgok. Így volt az én esetemben is. Mindig próbálom a legjobbat kihozni magamból, hogy én is elégedett legyek, de a kiadómnak és a rajongóknak se okozzak csalódást.

Felhagytál az erotikus mangák készítésével?

Szeretnék egy olyan mangát csinálni, ami magáról a szexualitásról, annak lényegéről szól. Mint egy művészfilm, mondjuk egy francia újhullámos mozi. Tehát nem hagyományos hentairól lenne szó.

Máshogyan ítélik meg Japánban a hagyományos mangarajzolókat és a hentai-mangakákat?

Az emberek véleménye Japánban is megoszlik a pikánsabb témákról, és azok művészi feldolgozásairól. Minden attól függ, kinek mi a hozzáállása, milyen előítéletei vannak. Tehát erre nem lehet pontos választ adni.

Mi a véleményed arról, hogy megjelent Magyarországon a Nyári srácok (Boys of Summer)?

Mindenekelőtt azt szeretném elmondani, hogy fantaszikus volt együtt dolgozni Chuck Austennel, a történet írójával, valamint a szerkesztővel. Hihetetlenül örültem az amerikai megjelenésnek. És attól is elképesztően boldog vagyok, hogy a mangám megjelent magyarul. Ezt komolyan gondolom. Nagyon büszke vagyok rá! Remélem, az olvasóknak tetszik majd a képregény.

Sokan úgy gondolják, hogy azok az igazi mangák, amelyeket Japánban, japánul, japánok készítenek, és még a koprodukciók sem igazi mangának. Mit gondolsz erről? Szerinted lehet definiálni a mangát?

Ez is olyan kérdés, amire nem igazán lehet válaszolni. Ennek a vitának szerintem nincs értelme. Mindenki azt tekint mangának, amit akar. Én egy művész vagyok, aki szeret mangákat és más dolgokat rajzolni. Ennyi.

A Nyári srácok manga?

Számomra természetesen igen. De ha valaki nem tartja annak, hívja úgy, ahogy akarja. Mindenkinek a szíve joga, milyen megnevezést használ. Attól függ, ki milyen stílust tart „mangásnak". Szerintem ez szőrszálhasogatás.

Mik a terveid a közeljövőre?

Úgy tűnik, hamarosan művészeti vezető leszek egy komolyabb, francia animációs sorozatnál. Emellett szeptemberben lesz egy nagyobb kiállításom New Yorkban, a Japan Society galériájában. És persze készül a Nyári srácok harmadik része, illetve folyamatosan dolgozom japán kiadóknak. A Kadokava-sóten számára például tervezni kezdtünk a szerkesztőmmel egy családtörténetet, a Takahashi Rumiko-féle *Maison Ikkoku* ihletésére.

Tudnál tanácsot adni a kezdő rajzolóknak?

Gyakran tartok workshopokat New York-i mangaiskolákban. Azt szoktam mondani, hogy mindenféle előítéletet és elvárást dobjanak félre, és kezdjenek el szabadon rajzolni. Ne határolják be maguk számára sem a témát, sem a stílust. Ha tetszik, amit rajzolsz, akkor minden rendben van. Csináld tovább, és fejlődni fogsz. Ez az én tapasztalatom.

Kik a kedvenc mangakáid? Kik voltak a legnagyobb hatással rád?

Anno Moyoko, Yamada Naito, Matsumoto Taiyou, Tada Yumi, Yamamoto Naoki, Kawakami Junko, Nananan Kiriko, Takahashi Rumiko, Otomo Katsuhiro... Talán őket említeném először.

Mi a kedvenc animéd, és milyen egyéb filmeket szeretsz?

A nyolcvanas évek animéit szerettem, manapság már nem figyelem a rajzfilmipart. De a Furi Kurit imádom! Amiért pedig nagyon odavagyok, azok David Lynch filmjei.

MONDO

8:30 pm , 2005

www.hirokiotsuka.com
www.myspace.com/hiroki_otsuka

„Aki egész nap a tévét nézi, nem sportol eleget”

Animax: kezdődik!

Júliusban kezdi meg a sugárzást Magyarország egyetlen anime-csatornája, az Animax, mely lapunk egyik fő szponzora is egyben. Az indulással kapcsolatban próbáltunk kicsikarni némi információt a csatorna marketing-vezetőjétől, Somló Iványtól, és a programming menedzsertől, Solti „Tonya” Antaltól.

Mit kell tudni az Animaxról?

Somló Iván: Az Animax az SPTI, vagyis a Sony televíziós hálózatának az anime-csatornája. Elsősorban Ázsiában és Latin-Amerikában erősek a pozíció, jelenleg mintegy 40 millió háztartásba jut el. Az európai terjeszkedés egyik első állomása Magyarország és a kelet-közép-európai régió, ahol világszínvonalú, széles rétegnek szóló, izgalmas csatornát szeretnénk létrehozni. Ebben a térségben kb. négymillió háztartást érünk el, ebből Magyarországra mintegy 1,6 millió jut.

Mikor indul az adás, hol lesz fogható?

Iván: Az Animax július 2-án, hétfőn startol az eddigi A+ helyén. Mindenki, aki A+-os csomagra fizet elő, automatikusan kapni fogja. Az adásidő este 8-tól hajnali 2-ig fog tartani, és a műsorokkal a 15–29 éves korosztályt szeretnénk megcélozni, tehát kifejezetten felnőtteknek szóló tartalmakat is tervezünk.

Hogyan készültök az indulásra?

Iván: Tévés és print kampánnyal. Az AXN csatornáin (AXN, AXN Crime, AXN Sci-fi) és természetesen magán az Animaxon lesz látható a reklámspot-sorozatunk, melynek e pillanatban zajlanak az utómunkálatai. Nagyon izgalmas kis filmek lesznek, remélhetőleg a Mondóban is szó esik majd róluk. Az Animax saját fejlesztésű figuráit használjuk fel bennük, de érdekes valós környezetben; többet erről most nem árulnék el.

Térjünk rá a lényegre: milyen sorozatokat fogtok adni?

Tonya: Az A+ jelenlegi címeinek egy részét megtartjuk, de radikális változások várhatók. Egyrészt szeretnénk újra sugározni bizonyos sorozatokat, másrészt behozunk több, eddig ismeretlen szériát is. Mint mindenhol, nálunk is lejár időnként egyes filmek, sorozatok sugárzási joga, így azok természetesen nem kerülnek képernyőre. Egy tévécsatorna számára az a jó tartalom, ami iránt a legnagyobb az érdeklődés, ami a legjobb nézettséget tudja elérni, ami miatt beszélnek a csatornáról. Címeket egyelőre nem mondhatok, de lesznek ilyenek.

Ez mind nagyon szép, de vélhetőleg mégiscsak a konkrétumok érdekelnék az olvasókat. Lesz-e például Bleach, vagy Fullmetal Alchemist?

Tonya: Sajnos tényleg nem árulhatunk el túl sok konkrétumot, amíg nem zárultak le a tárgyalások. Maradjunk annyiban, hogy mi is ismerjük a rajongók igényeit, tudjuk, hogy minek örülnének legjobban, mik a legszínvonalasabb sorozatok, úgyhogy igyekszünk. De hogy ne beszéljek félre, hangozzon el néhány konkrét cím: lesz például *Pokoli Lány*, azaz *Jigoku Shoujo*, felirattal.

Mindkét szezon?

Tonya: Nem, egyelőre csak az első. Lesz egy aranyos mesesorozat *Kukucska kalandjai* (Kyoro-Chan) címmel, lesz *A-Kuei és Gatchinpo*, illetve, érdekességként, egy *Kotowaza Movies* című széria, mely japán közmondásokat mutat be. Ez inkább ismeretterjesztés, mint rajzfilm; azoknak fog tetszeni, akik érdeklődnek a kultúra iránt.

Kicsit személyesebb síkra terelve: ti magatok fanok vagytok?

Tonya: Azt szoktam mondani, hogy hiányzik belőlem a rajongói attitűd, de szeretem a témát, szeretek animét nézni és mangát olvasni, mert szórakoztat és megtalálom benne azt, ami érdekel.

Iván: Még nem :) Most ismerkedem a szubkultúrával, bár a *Chihiró*tól már eddig is lepadlóztam. Vonzott a téma, mert imádom a rajzfilmeket, animációkat. Az anime-rajongókban az tetszik, hogy rendkívül aktívak, valódi párbeszédet lehet velük folytatni. Ez fontos, mert így tudjuk a lehetőségeinkhez mérten kielégíteni az igényeiket. A kapcsolattartásra szolgál majd az animaxtv.hu, melyet igazi közösségi oldallá szeretnénk fejleszteni amellett, hogy telenyomjuk a csatornához kapcsolódó érdekességekkel – az indulásnál pl. a spotok hosszabb változatát és werkfilmjét fogjuk felrakni.

Mit gondoltok arról, hogy az anime és manga veszélyes, mert egyrészt agresszívvé tesz, másrészt leszoktat az olvasásról?

Tonya: Szerintem ez igaz. Én már több várost porrá romboltam az óriásrobotommal, amióta animét nézek.

Iván: Szerintem ez mítosz. Az anime ugyanúgy nem tesz agresszívvé, mint az, ha játékkardokkal játszol, vagy ha konzolon szörnyeket irtasz. A manga pedig akár meg is hozhatja a kedvet az olvasáshoz. Ha egy gyerek állandóan a tévé előtt ül, az annak a jele, hogy nem sportol eleget. Fölösleges a szórakozást felelőssé tenné olyan problémákért, melyek sokkal inkább a család és az iskola funkciózavaraihoz kötődnek.

Tény és való, hogy ez a műfaj valósághűbb, mint a *Tom és Jerry*, ahol három másodpercenként kellene elvéreznie szegény Tomnak. De ez nem feltétlenül baj. Ha valaki animén nő fel, legalább tudja, hogy az ember sír, ha valami bántja, és meghal, ha lekaszabolják.

Talán megfelelő alkalom ez arra is, hogy tisztázzuk: mi köze az Animaxnak a Mondóhoz?

Iván: A Mondo az Animax bábja, lényegében egy zombi, amit távirányítással mozgatunk az üzleti céljainknak megfelelően.

Tonya: Én zombinak sem mondanám, mert annak még van saját tudata. A Mondo a szócsövünk, a szerkesztője pedig egy egyszerű robot.

Na várjunk csak, ezt nem így beszéltük meg.

Iván: Nem baj, leírod.

Tonya: Különben rád parkolok a robotommal.

Nade...

Tonya: Semmi de.

Mondo

Betétdalból avantgarde

A Visual kei Európában

A japán zenék egészen a közelmúltig, elsősorban a nyelvi és földrajzi korlátok miatt, néhány kivételes esetet leszámítva soha nem értek el igazán átütő nemzetközi sikert. Pedig a szándék megvolt: a helyi lemezcégek többször is próbálták nyugaton befuttatni éppen aktuális kegyeltjeiket, de ezek a kísérletek rendre kudarcba fulladtak, elég csak a JPop-díva, **Utada Hikaru** három évvel ezelőtti, csúfosan végződött amerikai kitérőjére gondolni. A nagy áttörés végül onnan érkezett, ahonnan senki sem számított rá. Az előző számban bemutatott különleges, szélsőségektől sem mentes visual kei zenekarok egyre látványosabb sikereket érnek el világszerte, pedig pár évvel ezelőtt még a legelkötelezettebb rajongók is meg voltak győződve róla, hogy Japánon kívül soha nem lesz piaca a műfajnak.

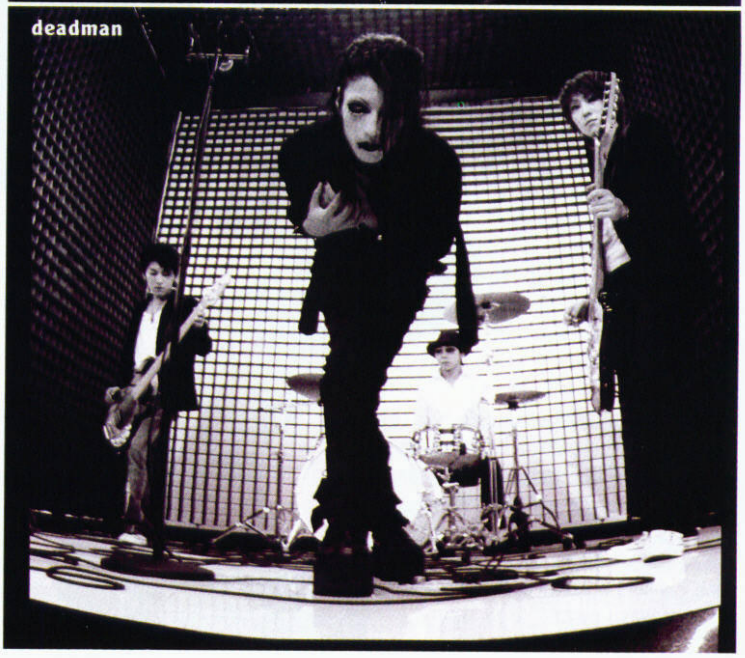
A kezdőlökést néhány anime-betétdal adta még a kilencvenes évek vége felé, olyan zenekaroktól, mint az **X Japan** (X), a **L'Arc~en~Ciel** (DNA²) vagy a **Siam Shade** (Rurouni Kenshin). Ezekre az akkoriban már egyre népesebb nemzetközi animés táborból figyeltek fel páran, kicsit utánakerestek az előadóknak, és megtalálták a hasonló vonalon mozgó egyéb zenekarokat, majd egyre inkább rákaptak a japán rockzenékre. Rövidesen felbukkantak az első angol nyelvű rajongói oldalak, valamint a hozzájuk tartozó fórumok és ezeken alakult ki a világ minden pontjáról verbuválódó, először kicsi, majd gyorsan növekvő közösség. A sors iróniája, hogy az első igazi áttörés pont az mp3-aknak és a fájlcserélő programoknak volt köszönhető, melyek ellen már akkor is oly lelkesen harcoltak a lemezkiadók. Mivel Japánon kívül máshogy nem lehetett hozzáférni ezekhez a zenékhez, az érdeklődőknek nem is igen maradt más lehetősége a tájékozódásra, mint a letöltés és egyre több rajongó osztotta meg így nehezen megszerzett és féltett kincsként őrzött lemezeit. Minél könnyebb lett ennek köszönhetően a zenék megismerése, annál több volt az érdeklődő és lelkes rajongó, akik hamarosan elkezdtek CD-ket rendelni és a neten, illetve barátaik körében terjesztették a zenéket. Rohamosan nőtt azoknak a tábora, akik rákaptak a hangzás és külsőségek szempontjából is extravagáns irányzatra.

Ezután már felgyorsultak az események, a következő nagy fordulópont 2002-ben következett be, mikor néhány lelkes rajongónak köszönhetően egy Texasban megrendezett animeconra ellátogatott az első Ázsián kívül fellépő visual kei csapat, a **Duel Jewel**. Annak ellenére, hogy szinte teljesen ismeretlen csapatról volt szó, a fellépés hatalmas sikert aratott és ezután természetesen más con-szervezőket is könnyebb volt rávenni, hogy koncertekkel dobják fel a programot. A többször visszatérő Duel Jewelt a **Blood** követte egy évvel később, szintén egy con vendégeként, azonban Amerikában ezzel meg is állt a dolog egy időre, mert a rendezők inkább JPop-előadókat hívtak meg, akik jobban illettek a találkozók hangulatához. Ekkor vette át a kezdeményező szerepet Európa, ahol az amerikai gyakorlattal ellentétben klub-koncertekben gondolkodtak a szervezők. Ezek közül az első a Blood 2004 tavaszi párizsi fellépése volt, őket pár hónappal követte a **Kisaki Project**, majd a koncertek sikerén felbátorodva egyre ismertebb zenekarokat hoztak el a szervezők. A következő egy év során három, a visual kei legnagyobb nevei közé tartozó csapat, a **Kagerou**, a **DéspairsRay**, valamint a Malice Mizer-utód **Moi dix Mois** is eljutott Európába, és ezzel egy időben beindult a CD-k és DVD-k európai kiadása. Egyre több cikk foglalkozott az idelátogató bandákkal és ezek hatására is egyre többen kezdtek érdeklődni a téma iránt.

A japán rockzene európai létjogosultságát a legfőbb közönségkedvenc, a **Dir en grey** első látogatása bizonyította végleg. A 2005 májusában Berlinben megrendezett koncertre Európa minden szegletéből érkeztek rajongók, és az egyébként Nine Inch Nails- és Prodigy-szintű csapatoknak otthont adó, 3500 férőhelyes klubba már elővételben elkelt az összes jegy. A minden várakozást felülmúlóan sikeres koncert után már magától ment minden: egyre több cég kezdett visual kei CD-k európai kiadásával foglalkozni, sorban jöttek koncertezni a műfaj legjobb csapatai, járt itt többek közt a **Merry**, a **Deadman**, a **Mucc**, a **Plastic Tree**, a **Gazette** vagy a visualt metallal ötvöző **Onmyo-za.** Legtöbbjük többször visszatért, néhányan jelentős fesztiválokon is bemutatkozási lehetőséget kapnak és kisebb zenekarok is egyre gyakrabban jutnak el Európába. Úgy tűnik, a sikerszéria folytatódik és a műfaj megállíthatatlanul halad a széleskörű ismertség felé, a kontinens progresszív zenei életének szerves részévé válva.

CASE

PlasticTree



deadman

Indusztriál és társadalomkritika

Interjú a BAAL-lel

Az igazi japán underground ívfénnyel keresztezett döngő pincemély, rengeteg ízzel bugyborékoló ősleves. Ha nem, akkor is ez szűrődik le a tokiói BAAL-lel folytatott beszélgetésből. Mikito (gitár, programozás, szintetizátor), U-Tarou (vokál) és Chihiro (dobok) triója nemcsak Japán egyik legdühösebb és legfogyaszthatóbb ipari-metál csapata, hanem Brain Scan Laboratory néven saját kultikus partysorozatot is szervez.

Amíg az együttesek többsége képtelen befejezni úgy az interjúját, hogy ne invitálja tárt karokkal az összes európai rajongóit a Narita elé, Mikito azt mutatja meg, amivel eddig kevesen foglalkoztak – az érem fonákját…

A tokiói színtér egyik húzóneveként mit gondoltok, mennyire változó, konstruktív és gyümölcsöző ez a zenei világ?

Mikito: Szerintem elég kevés itt a látnivaló. Úgy tűnik, hogy Európában a japán visual kei bandák válnak egyre híresebbé. Ezek se nem gótok, se nem ipariak, mégis hatalmas hírverést fújnak körülöttük és belőlük lesz a kontinensen „a japán gót". Ettől aztán minden bandának elborítja a köd az agyát, aztán körbenézel és látod, hogy ezek meg a divatklónjaik meg a klónjaik klónjai koncerteznek a hét minden egyes napján.

Akármennyire szeretném, hogy az európaiak „japán gótnak" tartsanak, nem leszek visual kei csak ezért. És nem is fogom kevésbé utálni ezeket a csapatokat. Japánban a VK-együttesek kifejezetten NEM léphetnek fel gót rendezvényeken és a BSL által szponzorált partikon sem.

A visual kei jövőre le fog futni Európában, a legtöbb banda valószínűleg már nem is lesz aktív. Komolyan mondom. Másfelől, hiába próbáljuk kultiválni ezt a színteret, Tokió tele van azokkal a DJ-kkel, akik egy bulira 10-20 CD-vel érkeznek és teljes mellszélességgel bevállalják a borzasztóan kevert szetteket. Pont ezek miatt hoztuk létre a BSL-t.

A MySpace-profilotokban azt írtátok, hogy a Junk Children: Slaves Midnight Riot rendezvény a modern japán társadalom betegségét és szenvedéseit szimbolizálja. Mesélnétek egy kicsit Japán rosszabbik oldaláról?

Mikito: Több tényező vezetett a Brain Scan Laboratory alakulásához, ezeket pedig egy szóval is össze lehet foglalni – a szó pedig Tokió.

Tokió egy őrjítő metropolisz, a japán és a globális kultúra keveredése. Azt mondják, bármit híressé lehet tenni ebben a városban, ha pénz van belőle. Ha pénz van belőle, akár apró szubkultúrának, akár a nagy tömegnek szól, legyen zene, divatcikk vagy bármi más, eltorzul, megjelennek a hasonmásai és elárasztják a piacot. Semmi sincs itt, ami IGAZI – ez Tokió igazsága. Ettől függetlenül sokan vannak a városban, engem is ideértve, akik a valódi dolgokat keresik. Magunkra vettük annak a terhét, hogy eredeti hangon szólaljunk meg a hallgatóink előtt. Úgy éreztük, ideje hamisítatlan ipari hangzást képviselni ebben a felületes plasztikvilágban. És csodák csodájára, a JUNK CHILDREN hatalmas siker lett. Talán ez volt az első igazi ipari rendezvény Japánban. Minden egyes banda csak erősítette a tömeg őrjöngésig fokozott lelkesedését. Én még egyetlen bulin se láttam ilyet. Megértettük, hogy az embereknek tényleg szükségük van az igazi hardcore ipari zenére. Mélyen megérintett ez az egész és úgy éreztem, a tömeg tényleg felfogja, amit a színpadon közlünk velük.

A japán ipari színteret eddig csak az olyan kultfilmekből ismerhettük, mint a Tetsuo, Akira vagy a Burst City, no meg a Merzbow által fémjelzett zajzenéből. Milyen egyéb művészeti alkotásokat emelnétek ki ebből a körből?

Mikito: Ami a performansz-művészetet illeti, Ameya Norimizu M.M.M. csoportja és „SKIN" sorozatuk kihagyhatatlan alapmű a cyberpunk-vonalon. Elmondhatatlanul profi. Aztán ott van Shozin Fukui két filmje, a „Rubber's Lover" és a „Pinocchio 964". Ezek a filmek rengeteg dicséretet és figyelmet kaptak más rendezőktől. Fukui hihetetlenül tehetséges!

Mit gondoltok, milyen lesz Japán és a helyi zenei színtér tizenöt év múlva?

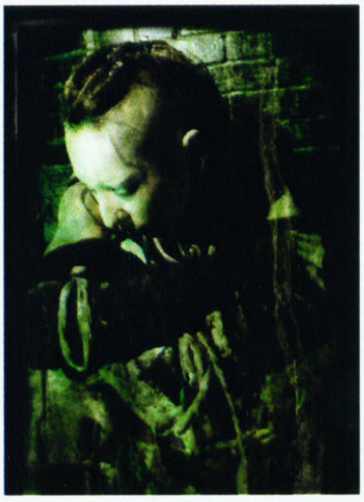
Mikito: Elég pesszimista jövőkép ez, de azt hiszem, a társadalmunk akkorra még hidegebb és kegyetlenebb lesz. Az egyre fejlődő technológia egyre kényelmesebbé varázsolja életünket, ugyanakkor semennyivel sem tesz boldogabbá. Túl nagy a béke most Japánban.. pontosabban nem is békéről van itt szó, hanem inkább arról a mentalitásról, mely szerint a háborúk és a viszályok messze vannak, így felesleges is velük foglalkozni. Ez a gondolkodásmód azonban nem igazán tartható fenn sokáig, nemde? A társadalmunknak előbb-utóbb meg kell birkóznia azzal a ténnyel, hogy a világban mindenhol halál és szomorúság van.

DAMAGE

A teljes interjú angolul olvasható a Tokióval foglalkozó THE DOSE zenei magazin első számában. www.thedose.info

www.myspace.com/baaljapan
www.baaljapan.net
hivatalos oldal: http://brainscanlaboratory.com

A BAAL anyagai limitált példányszámban megvásárolhatóak itt:
http://www.soundofjapan.hu/distro



Go east

A stratégiai játékok királynője

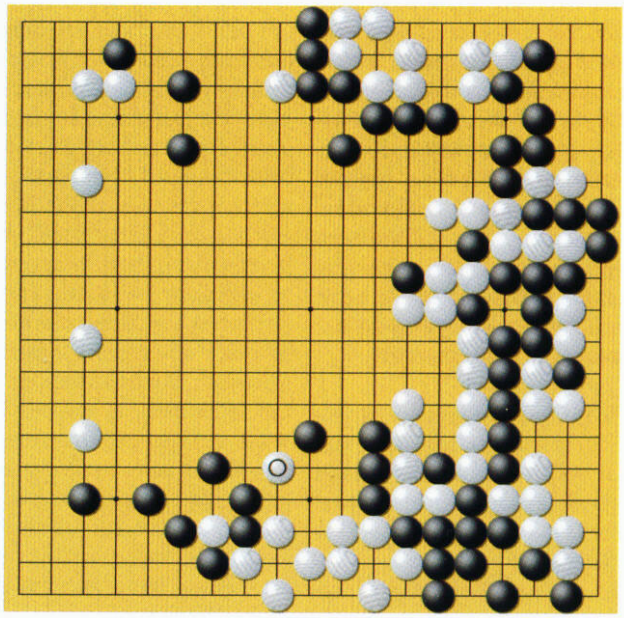
Sokan szeretik az agyukat maximális fordulatszámon (vagy legalábbis annak közelében) pörgetni. Az emberek mindig megtalálták ennek a módját – már a középkorban hallatlan népszerűségre tett szert a sakk, a „táblás játékok koronázatlan királya". A keresztrejtvények is töretlen népszerűségnek örvendenek megszületésük óta, hozzájuk csatlakozott nálunk az elmúlt egy-két évben a sudoku. A keletről érkezett rejtvényt talán logikusan követhetné a táblás játékok gigásza, a go. A go (eredeti nevén weiqi) kínai találmány, valamikor az időszámításunk előtti első évezredben alakult ki, és már több száz éve űzték, mikor az első írásos emlék megszületett róla. Talán nem is játéknak indult: a komplex megfigyelést, stratégiai érzéket és gondolkodást követelő harci szimuláció különféle legendák szerint eredetileg egy császárfi okítására, hadműveletek megtervezésére, netán jövendőmondásra szolgált volna. Sokáig uralkodók, földbirtokosok, nemesek szórakozásának számított, míg szépen lassan át nem szivárgott az egész kelet-ázsia térségre.

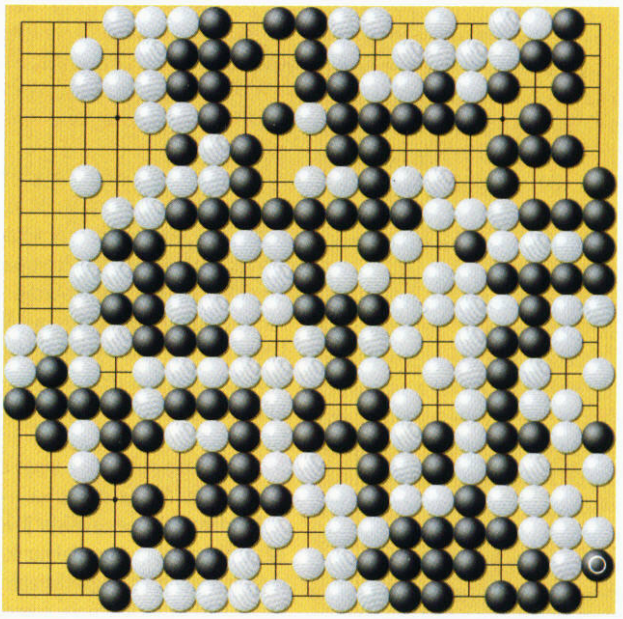
A go első pillantásra nem tűnik túl komplexnek: üres táblával indul, a játékosok felváltva raknak fel egy-egy fekete ill. fehér követ. A tizenkilenc sort és oszlopot tartalmazó táblán a metszéspontokra lehet követ helyezni, a cél minél nagyobb üres terület körbekerítése. Ha az ellenfél egy kövét teljesen bekerítettük (ez nyilván a pálya szélein és sarkain könnyebb), levehetjük a tábláról és foglyul ejthetjük. Védekezni a kövek összekötésével, nagy kőcsoportok kiépítésével lehet. Amint a két játékos kölcsönös megegyezés alapján úgy dönt, hogy nem kívánnak többet lépni, a bekerített területek és a foglyok száma alapján kialakítják a végeredményt. Egyszerűnek hangzik? Nem az.

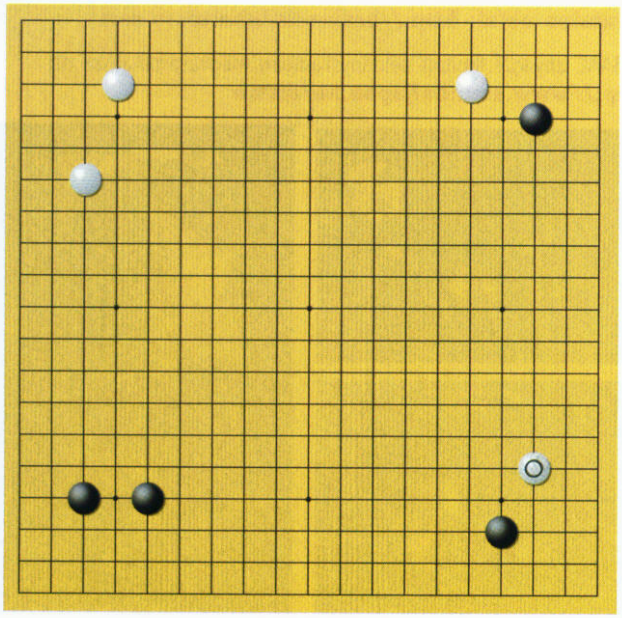
A go a ma létező legbonyolultabb stratégiai játék, aminek több oka is van. A tábla hatalmas mérete sokakat elriaszthat (a kezdők általában kisebb, 9×9-es vagy 13×13-as táblákon gyakorolnak), mégis szükség van rá, mert a játékosok szó szerint több frontos háborúkat vívnak egymással. A viszonylag egyszerűen induló mérkőzések hamaros brutálisan komplex összecsapásokká fajulnak (mint az a mellékelt képeken látható), egy-egy komolyabb meccs állását a játékosokon kívül csak sokat látott veteránok tudják átlátni. Miközben a sakkszimulátorok már világbajnokokat vernek, egy go-programot bármelyik tapasztaltabb profi megaláz, a játékmenet teljes kiszámíthatatlansága miatt.

A go köré hihetetlenül komoly, tartalmas internetes közösség épült, több tízezer élő ellenféllel játszhatunk különböző kliensek segítségével. Az embert az első pillanatokban összeroppantja a milliónyi taktika, szakkifejezés, tutorial, de ez idővel valódi tudáshalmaznak bizonyul, melyben öröm kutakodni. Akinek felkeltettük az érdeklődését, az alábbi oldalakon tájékozódhat. Sok sikert!

Oldern







http://www.gokgs.com/applet.jsp
Java alapú kliens
http://www.go4go.net/english/
Japán és koreai játékadatbázis, főleg címmérkőzésekkel:
http://gowiki.hu
Magyar go wiki
http://goszovetseg.hu/
Magyar Go Szövetség

Az állások a „Legyőzhetetlen" Shusaku Honibo egyik korai mérkőzéséből származnak, melyet a mester az akkoriban szintén nagyon erős játékosként számon tartott Inseki Gennannal vívott. Shusaku 2 ponttal győzött.

Ember, isten, folyó

A kamikról

A japán tájnak állandó szereplői a sintó szentélyek, a zsúfolt belvárosokban álló, díszes templomoktól a multicégek felhőkarcolóinak tetejére épített toriikon át az erdők mélyén, hegyek tetején megbúvó zugokig, melyek egytől egyig a kamik *otthonai*. Hogy kik is ezek az istenek, akiknek tapssal keltik fel a figyelmét, rizst, szakét, vagy éppen pénzt áldoznak nekik, kis fatáblákra írt kívánságokkal fordulnak hozzájuk?

A „kami" szó leggyakoribb fordítása „isten", a sintó vallás panteonjának tagjait jelölik vele (a „kami" és a „sin" szó ugyanannak az írásjelnek kétféle olvasata). Pontos jelentését visszaadni nem is olyan egyszerű. Megfogalmazhatjuk úgy: a kami szent erő, tiszteletet ébresztő hatalom, mely bárhol, bármiben jelen lehet, és hatást gyakorol az emberek életére. Ez persze még sok mindent jelenthet, a kamikat ezért gyakran szokták csoportokba rendezni. Vegyünk sorra néhányat!

A kamik egy része ismerős lehet a görög, skandináv mitológiából, ilyen a Napistennő (Amateraszu), a viharisten (Szuszanoo) vagy a tűz istene (Kagucucsi). Ők egy nagy égi család tagjai, akárcsak indoeurópai megfelelőik. Több fontos, népszerű isten tartozik ebbe a körbe, de egyikük sem „főisten": a sintó nem állít fel rangsort a kamik között.

Külön csoportot alkotnak a természetszellemek, a folyók, fák, erdők, hegyek istenei, akiknek hatalma az adott helyre, a környéken lakókra terjed ki, ezek védelméért felelősek. Megszámlálhatatlan sok helyi isten tartozik ide. Sok manga/anime rajongónak ők is ismerősek lehetnek, Miyazaki Hayao filmjeinek például meglehetősen gyakori szereplői. Totoro, Haku, a Folyamisten, az Erdő Szelleme mind-mind ide sorolható.

A harmadik csoportba tartoznak az emberek szellemei, olyan embereké, akik életükben tudásukkal, tetteikkel hallatlan tiszteletet vívtak ki maguknak, és haláluk után „átlényegültek", kamivá avatták őket. Az egyik legismertebb ilyen alak a III. században élt, legendás Ondzsin császár, akit Hacsiman néven a háború, újabban pedig főleg a győzelem (akár gazdasági győzelem...) kamijaként tisztelnek. Hasonlóan népszerű Tendzsin, az oktatás, tanulás kamija, eredeti nevén Szugavara no Micsizane, egy IX. században élt tudós. Az ő szentélyeit különösen a záróvizsgára, felvételire készülő diákok látogatják rendszeresen. Sok japán otthonban található kis házi szentély (kamidama), mely a családot védelmező ősök tiszteletére szolgál. Nem mindegyik ember-kami ősi eredetű: Japán egyik legnagyobb szentélye a tokiói Meidzsi Dzsingú (Meidzsi Nagyszentély), mely a modern Japán alapjait lerakó, 1912-ben elhunyt Meidzsi császár szellemének lakóhelye.

Ide kapcsolódik a sintó egyik furcsa színfoltja, amely valószínűleg a legellentmondásosabb, legtöbb vitát kiváltó hely Japánban. Mindenképp szeretnék röviden megemlékezni róla – a Jaszukuni-szentélyről van szó. A szentély nem egy, hanem több millió (!) ember szellemének nyújt hajlékot, azoknak, akik a Meidzsi-restauráció után a feudális rend felszámolásáért harcolva az életüket adták a császárért. Később minden hősi halált japán honvédőt rituálisan kamivá avattak a Jaszukuniban, és éppen ez az oka a szentély körüli állandó vitáknak, más távol-keleti országok tiltakozásainak. Az „átlényegült" katonák között ugyanis nem egy ismert háborús bűnös is helyet kapott. „Mivel a szentély valamennyi hősi halált halt katona emlékét őrzi, ráadásul nem is különkülön, hanem egyetlen kamiként, nem lehet konkrét szellemeket kiválogatni közülük" – általában így védekeznek a szentély vezetői a vádak ellen, ami persze sokakat nem nyugtat meg. Manapság is gyakoriak a tüntetések, a diplomáciai botrányok, a megoldás pedig egyenlőre nem látható, lehet, hogy nem is létezik.

Természetesen rengeteget lehetne még írni a kapcsolódó mondákról, fesztiválokról, a sintó és a buddhizmus kapcsolatáról, vagy akár az októberi nagy kamitalálkozóról. Talán egyszer ezekre is sort kerítünk. De az olvasó bizonyára már ennyiből is sejti, miért hívják Japánt gyakran úgy: „a nyolcmillió kami országa".

Király Dávid

Global vagy lokál?

Manga-etnocentrizmus pro és kontra

MANGA/HUNGA?

A *manga* öt latin betűből álló szó, melynek kiolvasása leginkább a hozzávetőlegesen „képregény" jelentésű, írásképében két japán kandzsiból álló kifejezés – ld. az oldal háttérképét – kiejtésére hajaz. (Mint már szó volt róla, más-más távol-keleti országokban ugyanennek a kifejezésnek az ejtése különböző; így a latin betűs manhwa [koreai], manhua [kínai] etc. ezeket az ejtésbéli másságokat hivatott érzékeltetni – a nyugatiak számára, az angol fonetikát tükrözve. És, mivel a jelentésük azonos, az alakváltozatok korántsem a műfaji/stiláris különbségeket mutatják az egyes országok képregény-típusai között.)

A manga tehát mindenekelőtt egy szó, vagyis nyelvi elem, melyre ugyanazok a lingvisztikai szabályszerűségek és a nyelvtörténet ugyanazon szeszélyei vonatkoznak, mint a világ nyelveinek összes többi jelentéses elemére.

Ahogy területenként módosult az ejtése a nyelvváltozásokkal, időben és térben előrehaladva a kifejezés mögött rejtőző fogalom is ugyanígy módosul(hat); a jelentése szűkülhet vagy bővülhet, el is veszhet – akár magával az alakkal egyetemben – a nyelvhasználók fogalomtárából, de ki is üresedhet annyira, hogy egy másik fogalom avatárjává váljon: vagyis egy másodlagos jelentéstartalom tölthesse meg. (Ahogy a nemesfém pénzérmék kopnak a használat során, majd újravésik őket – esetlegesen már egy másik uralkodó arcmásával.)

Ugyancsak nyelvi természetű jelenség, hogy a manga mára divatszó lett. Mivel a távol-keleti képregények mostanra nemcsak a Távol-Keleten népszerűek, hanem szétrajzottak a világban, és az egyes nagyobb, saját képregény-kultúrával rendelkező piacokon is teret hódítottak maguknak. Így ma már kereskedelmi szempontból sem mellékes, hogy milyen alkotások mellé lehet odabiggyeszteni ezt a műfaj-meghatározást.

A manga tehát osztályozás szempontjából: műfaj. A képregény mint nagyobb egység (műnem) alváriánsa: vagyis (az) egy(ik) képregény-műfaj. Az pedig, hogy mi „fér bele" ebbe, éppúgy változik a térrel és az idővel, mint az, hogy mit is jelent. Hiszen azt jelenti, ami belefér, amire rá lehet mondani/fogni. És ezt a változást sosem egy elit nyelvművelő arroganciája befolyásolja, inkább a közmegegyezés – ugyanúgy, ahogy az „asztal"-jelenséget számtalan közösség számtalanféle módon „keresztelte el" a világban. Mert a szavaknak és a dolgoknak ennél a közmegegyezésnél szorosabban semmi, de semmi közük egymáshoz. A nyelvhasználói kompromisszum kapcsolja őket egybe, és választja szét, ha úgy hozza a… bármi.

Tehát azt is rosszhiszemű egyszerűsítés volna állítani, hogy egyes kiadók (mint a Tokyopop) agresszív kiadói politikája venné rá a képregény-olvasókat arra, hogy már azokat az alkotásokat is mangának nevezzék, melyek eredetileg nem japán kiadóknál jelentek meg, sőt, esetleg még alkotójuk is európai vagy amerikai.

A nyelv az egyszerűséget kedveli, mivel nyelvhasználói számára mindenekelőtt: *funkcionális*. (Sok esetben ezen az „apróságon" véreznek el a mindenkori nyelvújítók sziporkázó ötletei.) A műfajnevet úgy adjuk – akár csak kölcsön is – valaminek, hogy leginkább a többi, ebbe a műfajba tartozóként elfogadott alkotás jut róla eszünkbe. Svetlana Chmakova *Dramacon* című képregénysorozatáról pl. az, hogy manga.

Ami most a „manga" kifejezéssel történik, azt jelentésbővülésnek nevezzük. Egész egyszerűen azért hízik a manga, mert sokkal praktikusabbnak tűnik egyéb jelentéstartalmakat integrálni e nyelvi elem mögé, mint nyakatekert jelzős szerkezeteket alkotni vele: „OEL (Original English Language) manga", „amerimanga", „global manga", „nouvelle manga" „multikulti manga" etc. (Egyszer talán még megérjük a „hunga" [© Pap Zoltán] hajnalát.) Ezek a szerkezetek a nyelvhasználat szempontjából inkább viccese(n bonyolulta)k, mintsem praktikusak.

Sárközy Bence

MADE IN JAPAN

Lehet arról vitatkozni, hogy mi a manga, mit értenek alatta a japánok, mi a kifejezés elterjedt jelentése, és így tovább. Akárhogy nézzük azonban, a lényeg végső soron az, hogy van-e értelme a megkülönböztetésnek. Ha a nyugaton készült, mangaként eladott képregények ugyanolyan jók, mint japán társaik, akkor világos, hogy csak a macera van a külön kategóriákkal, a betűszavakkal, a fórumos szájtépéssel. Végül is kit érdekel, hogy honnan származik, ha ugyanaz a minőség, és jó olvasni? Ha azonban az utánzat silányabb minőségű, akkor igenis különböztessük meg az eredetitől, és legyen a manga a Japánban készült képregény, ami elsősorban egy színvonalat jelent. És ez független a manga szó eredetétől, vagy attól, hogy a japánok mit értenek alatta.

Nem különösebben nehéz belátni, hogy a megkülönböztetésre szükség van. A helyzet ugyanis az, hogy a nyugati gyártású „manga" – barátian fogalmazva – nem éri el a japán mangák színvonalát, és ez még jó ideig nem is fog változni. Nézzük át pontról pontra, miért van ez így.

A MANGAKÁK, AZAZ A MANGARAJZOLÓK KÉPZÉSE

Nyugaton is vannak képregényiskolák, lehet a műfajt tanulni többé-kevésbé profi módon. Ámde. Japánban fejlett, célirányos oktatással képzik az eljövendő rajzolókat, tónusozókat, és az alkotócsapat minden tagját. Ráadásul számos olyan iskola van, ahol a szakma különböző stílusban és módszerekkel dolgozó nagyágyúi tanítanak, gondoljunk csak Koike Kazuo mester legendás műhelyére. Vegyük ehhez a poroszos szigorral működtetett oktatást, és máris látjuk a legfontosabb különbséget: a nyugati képregény-rajzolók művészeti képzést kapnak (ha kapnak egyáltalán), amitől *művészek* lesznek. A japán mangaka viszont mesterségbeli képzést kap, és elsősorban *mesterember* lesz. Ha a műfaj már a csuklójában van, ha már bizonyított, akkor kap lehetőséget kísérletezni, saját stílusát kialakítani, saját címét elindítani. Addig csak tanul, tanul, és tanul. A nyugaton „mangát" rajzolók többsége újoncversenyen felfedezett kiugró tehetség, lelkes amatőr. A japán mangaka viszont (általában) újoncversenyen felfedezett kiugró tehetség, aki a szakma minden fogását ismeri, és óriási rutinja van, melyet gyerekkora óta célirányosan fejleszt. És egy hasonló kaliberű emberekből álló csapat dolgozik mellette, a keze alá. Ez pedig nagy különbség, mert a tehetség önmagában jóval kevesebb, mint tehetség + rutin + rutinos munkatársak.

SZERKESZTŐK

Aki azt hiszi, hogy a manga teljes egészében a címlapon feltüntetett szerző műve, nagyot téved. Az alkotás folyamatának egyik legfontosabb szereplője a *szerkesztő*. Ő a kiadó által a szerző nyakára küldött ember, aki hajcsár, múzsa, csapatépítő, pszichológus, rajongó, üzletember, szakács, és sajtófelelős – és még ezer más szerep egyetlen bőrben. Segít, ha a szerző elakad a sztorival, de ő vágja vissza kíméletlenül a történet vadhajtásait; ő védi meg a csapatot a sajtótól és a kiadótól is, ha kell, de ő tapossa ki belőlük az esedékes részeket a mangamagazinba; ő segít felállni a csapatnak, ha lelkileg padlón vannak, de bárkit tud helyettesíteni is. Nem véletlen, hogy a szerzők olyan gyakran megemlékeznek a szerkesztőjükről, és a karrierjüket az első profi szerkesztő csatlakozásától számítják: a jó szerkesztő olyan fontos, mint az edző a profi sportban.

Mármost nyugaton nincsenek tapasztalt manga-szerkesztők, számos szerzőn és sorozaton túl levő szakemberek. És a baj az, hogy ezt nem nagyon lehet tehetségkutató versenyekkel pótolni, szerkesztőknek ugyanis nem lehet vetélkedőt kiírni. Nem csoda, hogy a nyugati „mangák" maximum 2-3 kötetesek: ennél hosszabb sztorikhoz már kellene a tapasztalt szerkesztő. És amíg fel nem nő az első rutinos generáció, ez nem is nagyon fog változni.

MENNYISÉG

Japánban a teljes kiadás közel 50%-a manga. Ez számunkra felfoghatatlan szám: még a nagy képregény-kultúrával rendelkező országokban is 10% alatt van a képregény súlya (nálunk, Magyarországon 1% alatt). Ahhoz, hogy ennyi manga szülessen, tömegekre van szükség, akik nap mint nap rajzolnak, történeteket gyártanak, asszisztenskednek, szerkesztenek. A nagy számok törvénye érvényesül: több ember közül több tehetség kerül ki. Nyugaton talán egy tucat ismert „mangaka" van, és nem kizárt, hogy ők a japán másodvonalba is kevesek volnának. Japánban a fejlett mangaka-oktatás miatt jóval több emberből lehet új szerzőket választani, és köztük jóval több kiemelkedően jó alkotó is lesz. Ezt a hátrányt pedig szinte lehetetlen ledolgozni.

Röviden ennyi, és akkor még a hagyományról, az inspiráló közegről, a magazincentrikus megjelenés előnyeiről és hátrányairól még nem is beszéltünk. Egy szó, mint száz: a manga japán képregény, sajátos közegben (hatalmas mennyiségben) előállított kultúrtermek, saját szabályszerűségekkel, eszköztárral, formanyelvvel, és – ami a legfontosabb – minőséggel. Amíg ezek mindegyikét fel nem tudja mutatni a nyugati „manga", addig van értelme külön szóval hivatkozni rá, mangaként eladni pedig a japán minőségen élősködő marketingfogás.

TrueType

Egy rohadt jó bab

A Zipang-jelentés 2 – Nattó

Van egy tipikus japán étel, melyre Japán egyik fele rá sem tud nézni, a másik fele viszont minden nap jóízűen eszi. Ez a nattó.

A nattóra ettől függetlenül minden japán büszke, hiszen – az ume-szilva mellett – kiváló eszköz annak tesztelésére, hogy egy külföldi mennyire Japán-álló. Érdemes tehát megismerkedni vele, hogy amikor nekünk szegezik az elkerülhetetlen „Hát a nattót megeszed-e?" kérdést, magabiztosan tudjunk bólogatni, és akkor se fagyjon le arcunkról a mosoly, ha előkerül maga az *anyag*.

A nattó, szegény, nem szép jószág. Ezen még a tetszetős fehér polisztirén dobozocska sem segít: ha kinyitjuk, ott gubbaszt benne egy rakás összeragadt barna bogyó, körülötte világosabb, barna nyálkával. Ha megemeljük a pálcikával, de különösen akkor, ha összekeverjük, úgy érezhetjük magunkat, mint aki a legújabb Alien-mozi egyik trükkjelenetét készíti. A szagáról meg szó se essék, bár japán ételt amúgy sem érdemes szagolgatni, ha kedves az életünk.

Bátor lehetett az első ember, aki kipróbálta. És nem is biztos, hogy japán volt. Hiszen nattó-szerű képződményt találunk (természetesen) Kínában is, de eszik Mianmartól Vietnámig. Ugyanolyan szerves része a rizskultúráknak, mint a szarvasmarhatartó népeknél a sajt. Mégis, leginkább Japánban népszerű.

Történelmi és élettani jellemzők

Mire az Edo-korba érünk (18–19. század), már rendszeresen eszik – nem úgy mint ma, fehér rizzsel, hanem levesként, nattódzsiruként. A nattódzsiru nem más, mint nattó a miszo-levesbe főzve. Ebben az ételben nem az a zseniális, hogy egyesíti a leghétköznapibb japán ételeket (nattó, tófu, miszo), hanem hogy mindhárom összetevője szója-alapú – a szója pedig a marhahússal összemérhető fehérjeforrás. Nem véletlen, hogy a buddhista gyökerű, húst alig használó japán konyhában fontos szerep jutott a nattódzsirunak.

A fehérjén kívül a nattó persze mást is tartalmaz. Legfőképpen K-vitamint. Nomeg B_{12}-vitamint, s így egyike a legkényelmesebb nem-húsalapú B_{12}-forrásoknak. Érdemes kiemelni még a nattokinázt, egy enzimet, amely rendszeres bevitel esetén elvileg csökkenti a trombózis esélyét. (Gyakorlatilag azonban máig sem tudjuk, hogy a csudába jut el az enzim a belekből az ember vérkeringésébe.) Ezen kívül pedig megtalálható benne a nagy átalakító, a nattókin, azaz nattóbaktérium, hivatalosabb néven a *Bacillus subtilis natto*.

Ez a speciális baktériumtörzs eredetileg a talajban élt, és onnan jutott be, a nattó készítésére használt rizsszalma közvetítésével, a szójababokba. Nemcsak bizonyos rákfajtákkal szembeni védőhatást tulajdonítanak neki, de mivel a hőt is jól bírja, és a többi, hozzá hasonlóan spórát képző baktériumhoz képest gyorsabban szaporodik, könnyedén kiszorít mindenkit a környezetéből. A látszólag rohadó bab tehát valójában csak erjed, és tetőtől-talpig nattókinnel van borítva, mely esélyt sem ad a gonosz mikrobáknak..

Éppen ezért sokan állítják, hogy a rendszeres nattófogyasztás rendben tartja a bélflórát is, sőt, ha valaki külföldön jár, a gondosan bekészített – szárított – nattó-utánpótlással elkerülheti a minden turistára rátörő gyomorrontást. Vannak, akik egy egy hónapos útnak három kiló szárított nattóval vágnak neki...

Készítés és fogyasztás

Hogyan készül ez a fenséges eledel? A hagyományos módszer szerint a maréknyi, vízbe áztatott és felforralt babot rizsszalma-kötegbe csomagolják. A köteg közepére külön szalmaszálakat szokás tenni, hogy a baktérium könnyedén hozzáférjen a szójához. Ezután egy napig kell dunsztolnunk a köteget, és máris készen vagyunk. Persze ezzel a módszerrel ma már csak kisüzemek termelnek, napi pár száz adagnyit – ami messze nem elég egy országnak. Nattót ma leginkább műanyag- vagy papírdobozban találunk, az élelmiszerboltokban csak néha tűnik fel az autentikus szalmaköteg. A műanyagdoboz érdekessége, hogy a beletöltött nattó még nem kész, a bab már a csomagolásban erjed meg. Ez persze szaggal jár, de egyes új szójafajták segítségével sikerült (nagyjából) eltüntetni a sajátos bukét, amelynek fő komponensét az ammónia adta.

Egy biztos: nincs olyan japán bolt, ahol ne akadna legalább egy polcnyi különféle nattó. Nyugodtan válasszuk azt, amelyiknek a legszimpatikusabb a csomagolása (vagy ára) – nemigen tudunk mellélőni.

Ha elővesszünk egy nagyüzemi nattódobozt, általában négy dolgot találunk benne: kis adag szójaszószt vagy valami egyéb öntetet, kis adag japán mustárt, a nattót fedő fóliácskát és magát az erjesztett babot. Nem nehéz kitalálni a helyes fogyasztási módot: szedjük le a tasakokat és a fóliát, az előbbiek tartalmát nyomjuk rá a babra, és keverjük össze. Ha jól csináljuk, a babszemeket nyúlós, takonyszerű massza tartja össze.

A nattó önmagában is fogyasztható, de általában egy tál fehér rizsre borítva esszük. Keverhetünk bele metélőhagymát, vagy épp nyers tojást is – a gőzölgő rizzsel érintkezve a tojás lassan megfő, és az íze össze sem vethető a látvánnyal.

Tippek haladóknak

A nattóval sokmindent lehet még kezdeni. Idősebbek süteménybe is süthetik (létezik külön édes változata, afféle önálló csemege, de Hokkaidó egyes vidékein simán csak cukrot kevernek bele), a fiatalabbak pedig tojáslepényben, japános spagetti-feltétként, vagy még inkább szusi-tekercsként fogyaszthatják.

Létezik instant változata, megtaláljuk sörkorcsolyaként, de még nattó-fagyi is akad. Ráadásul maga a nattó sem egy kaptafára készül. Nemcsak a csomagolás tér el cégenként és márkánként, de a babok mérete, színe, állaga is más és más, a felhasznált segédanyagok is sokfélék, úgyhogy a „fapados" nattótól kezdve a moszatos és juzus (japán citromfajta) változatig kedvünkre válogathatunk.

Télen-nyáron nattó

Hogy mindezek ellenére miért nem bír még ránézni Kiotó és Ószaka környékének a lakossága, azt senki sem érti. Hogy megszerettessék velük a nattót, a környék termelői összefogtak, és 1981-ben kitűzték a nattó napját, melyet tizenegy évvel később, 1992-ben már az országos szakszervezet karolt fel. A nattónap természetesen július tizedike. Ha számmal írjuk fel, rögtön egyértelművé válik, miért: 7/10, július tizedike japánul kiolvasva na(na) és tó(ka) – így a nyár a nattóé.

Pedig eredetileg a nattó tipikusan téli eledel volt. Hideg időben jól esik egy kis tápláló, forró leves. Ezért van az, hogy ha a nattódzsiru, a nattó haikukban jelenik meg, egyértelműen a tél hívószava.

Szerencsére ma már évszaktól függetlenül élvezhetjük ezt az ételkölteményt, úgyhogy ha eljutunk Japánba, feltétlenül próbáljuk ki! A rántottába, currys rizsbe, süteménybe kevert nattó elveszti ragadósságát, első próbálkozásra bármelyik jó választás, bár valószínű, hogy hamarabb találkozunk egy szusitekerccsel. Az állagot meg lehet szokni, az íz emberfüggő. Aki idehaza nem idegenkedik egy kocka élesztő elrágcsálásától, vagy szereti a jóféle sajtokat, az nem fog csalódni a nattóban sem. És egy dologban biztosak lehetünk: az évente több tízezer tonnányi szójababból, melyet a nattóhoz termesztenek, bőven jut majd nekünk is.

Rorimack

Szando extraordinaire

A hónap cosplayere

Új rovatunkban az anime- és manga-hősök evilági megidézésének egyik hatékony módszeréhez, a cosplayhez szeretnénk inspirációt nyújtani: versenyeken feltűnt cosplayereket és saját felfedezetteket mutatunk be, hónapról hónapra. Első vendégünk az Árnybíró-sorozat egyik félelmetes szandóját formálta meg.

MAGO
Forrás: ***Árnybíró***
Foglalkozás:
Adzsite testőre
Hobbija: ***öldöklés***
Kedvenc fegyvere:
kardok, karmok
Kedvenc vércsoportja:
nem válogat
Idézet: ***„Nekem te nem vagy ellenfél."***

SIMAY ÉVA
Cosplayer since: 2007

Honnan jött az ötlet?
Már régóta terveztem, hogy kipróbálom a cosplayt, és ez volt az első figura, ami megtetszett.

A ruha saját készítésű?
Természetesen, ahogy a tetoválás is. A kardok díszkardok.

Gondolom, harcolni azért nem szoktál velük.
Nem szoktam, de amúgy kendzsucuzom, illetve most akarok elkezdeni kendózni, úgyhogy végső esetben arra is sor kerülhet :) Esetleg ha meglátok egy Munszut.

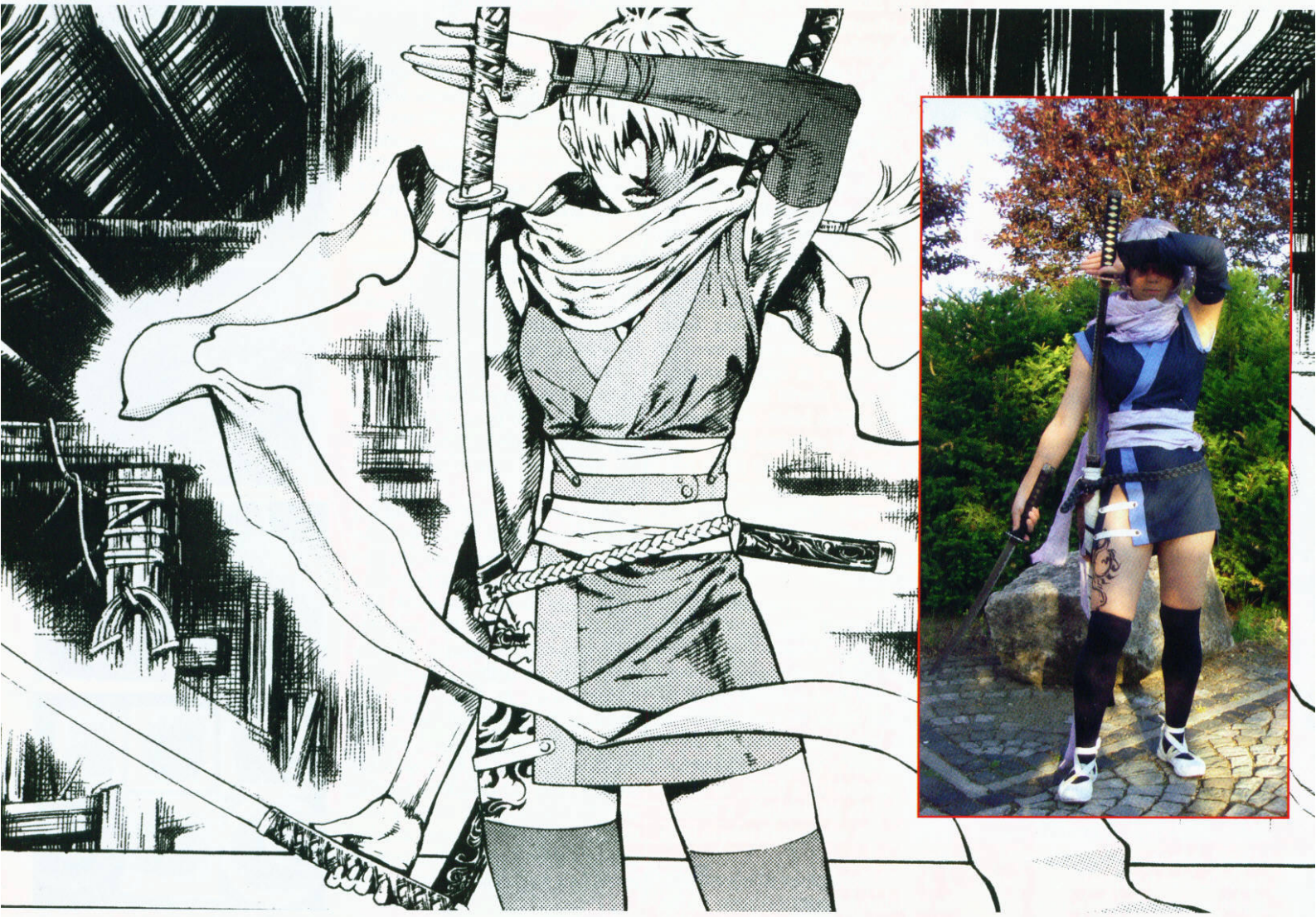
Mivel foglalkozol amúgy?
Vendéglátóiparin végeztem, most épp japán szakra készülök a Tan Kapuja főiskolára.

Mik a kedvenc animeid?
Naruto, Green Green, Ergo Proxy és az Eva.

Manga?
Bleach, GTO, és persze Árnybíró.

Mit szeretsz leginkább az anime-kultúrában?
A humort és az érzelemgazdagságot.

További cosplay-tervek?
A Tsubasából szeretnék majd kiválasztani egy figurát.



Szerk. megj.

szerkesztoseg@mondomagazin.hu

Viszonylag gyér volt a májusi levéltermés, ami a késői megjelenés és első szám miatt érthető is. Az alábbiakban néhány közérdekű kérdés, valamint egy iránymutató kritika olvasható.

Jobbra át?

Helló!

Nagyon örültem, hogy megjelent a mondó. Csak azt nem értem, hogy miért nem jobbról balra kell olvasni, mint az összes mangát? Lesznek benne poszterek?

Krisz

Köszönjük a dicséretet; a nevünket viszont továbbra is „Mondo"-nak írjuk, rövid o-val (toldalékolva persze hosszú: Mondóval, Mondót stb.) A lapot bármilyen irányból lehet és szabad is olvasni, bár kétségkívül a balról-jobbra megoldás a legcélravezetőbb. Mivel a magyar köztudat egyelőre az anime fogalmával is nehezen birkózik meg, nem akartuk az újságosok és az érdeklődők idegeit még azzal is borzolni, hogy a címlapon egy reklámot, a hátlapon pedig egy címlapot találnak. De kétségkívül úgy lenne az igazi, ha minket is fordítva kellene lapozni. A poszteren gondolkodunk.

A remete kevesell

Tisztelt Szerkesztőség!

Gratulálok, tök jó a lap. Tetszik, hogy nincs benne sok szöveg és a képeken van a hangsúly.

Egyébként pedig ezért az árért adhatnátok komolyabb tartalmat is, remélem ez még fejlődik a jövőben!

Üdv,

r3m3t3

A tartalom hiányát sokan kifogásolták a májusi szám kapcsán. A júniusi Mondo sokkal közelebb jár ahhoz, amit az induláskor elképzeltünk; ha érzékelhető javulás, jó úton járunk. Nem az a cél, hogy tele legyünk szöveggel, hanem hogy kis helyre sok érdekességet zsúfoljunk bele: efelé szeretnénk haladni a továbbiakban.

Ízlésrombolás

Tisztelt Szerkesztőség!

Véletlenül került kezembe a magazin, gyermekem vetette meg velem, mikor a Tescóban jártunk. Bár felháborított az ára, engedtem az erőszaknak. Miután kisfiam félredobta a magazint („Az eleje rövid, a vége unalmas!"), magam is elolvastam, majd gyorsan utánanéztem a neten, mi is ez a förmedvény. Nem is az a baj, amit általában mondanak (pocsék szerkesztés, áruházi katalógusfilozófia (némi szerkesztői fontoskodással, amin úgyis mindenki átlapoz és aminek az az egyetlen célja, hogy valaki a Művészetről hadoválhasson a pénzért, amit szegény gyerekek zsebéből kihúz)), nem ez, nem is a totális információszegénység, összecsapottság (kedvencem az „ISMERED meg az ANIMAX karatereit", könyörgöm, mi ez, orwelli programozás? Verik bele a fejemet az asztalba, ISMERED MEG {cenzorálva} ISMERED MEG? Legalább a lap egyik főszponzorának a hirdetését nem kéne elrontani), szóval nem is ezek, hanem a magazinban említett egyetlen normális művészeti alkotás, az Oldboy egészen alávaló kritikája. Aki még arra sem jön rá, hogy a film valójában arról szól, hogy Oh Dae-su megőrül a tizenöt év rabság alatt az alkoholelvonástól, és kiharapja a saját nyelvét, aztán egy erdőszéli faházban üldögél megbuggyanva, nyelvetlenül, miközben időről időre meglátogatja a lánya – hogy az egész akciórész a saját alkoholista fantáziája volt, nos, aki még ezt sem ismeri fel, az minek vesz a kezébe billentyűzetet, inkább számlát írjon, kritikát ne!!

Bízhatnak benne, hogy kis családomat soha többé nem engedem a közelébe ennek az izének. A magyar nyomdaipar morális csődjét jelzi, hogy egy ilyen dolog kijöhetett a gépekből.

Üdvözlettel,

Statler J.

Kedves Statler úr, köszönjük őszinte szavait. Valóban jó lenne, ha olcsóbb volna a lap, de egyelőre ennyibe kerül; mi leszünk a legboldogabbak, ha sikerül alacsonyabb áron kiadhatóvá tenni. Az elírásokkal kapcsolatos megjegyzések is jogosak, ezúton is elnézést kérünk mindenkitől.

Ahol némi problémát érzek a levélben, az az *Oldboyjal* kapcsolatos kirohanás. Bár a filmet mindenki úgy értelmezi, ahogy jólesik neki, súlyos tévedés lenne azt gondolni, hogy a májusi Mondóban ez „az egyetlen normális művészeti alkotás". A kortárs vizuális kultúra értékeinek jelentős részét a manga- és az anime-ipar hozza létre, és ez a kifejezési forma attól függetlenül művészet, hogy ki mit gondol a Mondóról mint sajtótermékről. Azt javaslom, tanulmányozza át következő számainkat, vagy ha erre lelki okokból valóban képtelen, társlapunkat, az AnimeStarst, illetve a vonatkozó nemzetközi szakirodalmat (melynek egy része az interneten is hozzáférhető), és ennek alapján bővítse kulturális horizontját. Biztosíthatom, hogy nem fog csalódni.

Kodai Dániel

Mondót venni megalázó!

„Én nem reménykedtem benne, hogy hozzánk is eljut, de az egyik újságosbódé mellett elhaladva megakadt a szemem a narancssárga feliraton. Gondoltam, nah akkor megvesszük, ha már ilyen szép rálátásom van rá. Az eladónő az 50es évei végében járó, alacsony, kedves teremtés volt.
*Én: Öhm... A Mondo magazint szeretném megvenni *erősen jelzi a szemével, mire is gondol**
Eladónő: Melyiket csillagom?
*Én: Azt szeretném *a nő háta mögé bök**
*Eladónő: Jah, ezt a kis képeset! *nagy boldogan az orrom alá dugja**
Én: Mennyi lesz?
Eladónő: Ez lesz az új divat?
*Én: *ledöbben**
Eladónő: Átfutottam én is, mivel ez az első szám, érdekelt. Annyi aranyos kép van benne, vittem haza egyet a kisunokámnak is!
*Én: *kedvesen mosolyog,fogalma sincs mit mondjon**
*Eladónő:*várakozóan figyel**
*Én: *teljes összezavarodott,mögötte pár kigyúrt fiatalember érdekes néz kezükben a Kaliber c. újsággal, amihez már volt szerencsém régebben... Színvonalas, persze csak annak, aki szereti az fegyvereket**
Eladónő: 700 Ft lesz.
*Én: Óóhh... máris fizetek! *kiment a fejemből miközben azon gondolkodtam mit is mondhatnék a kisunokás dologra**
Eladónő: Köszönöm kiscsillagom. Van benne ilyen képregény is!
Nah erre már nem tudtam mit mondani, még mindig mosolyogva elsüllyesztettem a táskámban miközben a mögöttem álló fiatalemberek érdekes hangnemben kiscsillagomnak szólítottak."

Forrás: soundofjapan.hu/forum

Cikkírói pályázat: MÁJUS

A májusi számban meghirdetett cikkírói pályázatra több mű is érkezett. Pártatlan nemzetközi zsűrink („Úristen, lapzárta!") értékelése alapján **Király Dávid** és **Vecsei Anita** cikkét választottuk ki közlésre (a 36., ill. 51. oldalon olvashatók). Gratulálunk. **A pályázat folytatódik!**

Segítsünk együtt Veronikának!

Vera segítséget kér

Egy keszthelyi animerajongó lány, Takács Vera őssejtműtétjére rendez gyűjtést a Magyar Vöröskereszt. A gyűjtés keretében több rendezvényre is sor került, de minden felajánlást örömmel fogadnak a 10104961-64105262-00000006 számlaszámon (Magyar Vöröskereszt Zala Megyei Szervezete, a közleménybe kéretik odaírni: „Veronika támogatására"). Köszönet a segítségért!

Cosplay tábor

A Debreceni Anime Egyesület cosplaytábort hirdet 2007. augusztus 6-8. között minden anime rajongó számára. A helyszín a debreceni Vekeritavi Ifjúsági Tábor, a jelentkezési határidő július 10. Minden érdeklődőt szeretettel várunk!

Részletek:
http://deane.extra.hu/cosplaytabor2007/
E-mail: ***deane@freemail.hu***
MSN:
seiyachan@freemail.hu
vagy ***vvica@citromail.hu***

GYŐZTESEK GALÉRIÁJA

Az idei SakuraConon (május 5–6, Petőfi Csarnok) megrendezett rajzverseny győztes munkáit tekinthetitek meg itt. A verseny három kategóriában zajlott. A jelentkezők egyrészt beküldhettek eredeti alkotást, mely saját ötletből, saját figuráról készült, illetve konkrét anime/manga által ihletett fanartot. A beérkezett rajzokból a zsűri kiválasztott harminc–harminc munkát, melyekből a közönség szavazatai alapján kerültek ki a győztesek. A harmadik lehetőséget a helybenrajzolás jelentette, amire a találkozó első napján került sor; a résztvevők itt

Beküldött eredeti rajz:

1. Kovács Vanda

2. Gedeon Zoé

Helyben rajzolt művek:

1. Erdei Dóra

2. Lőrincz Gabriella

SakuraCon rai

két téma közül választhattak (fegyveres harc ill. cirkusz). A helyben készült alkotások esetében a zsűri döntött a helyezésekről.
A SakuraCon szervezői ezúton is mindenkinek köszönik a részvételt, és gratulálnak a győzteseknek!

3. Földessy Rita

3. Zsíros Edit

Beküldött fanart:

1. Szabó Réka

2. Varga Viktória

3. Pásztor Alexa

zversenv. 2007

Genshiken.hu

MIskolci aNime Klub: Magyarország legújabb anime-egyesülete

A második évezred utolsó évtizedének felén a Magyar Anime Útmutató Miskolcra költözött, az új redszergazda és adminisztrátor DS lett. A MAU néven elhíresült anime-információs portál tátongó űrt töltött be az akkor még gyerekcipőben járó magyar weben, és ennek a ténynek a látogatók is hangot adtak: az egyszerű vendégkönyv levelező listává nőtte ki magát. A listatagok közös tudatra ébredve hamar megszervezték az első élő találkozót, mely azóta is heti rendszerességgel kerül megrendezésre – önszerveződő módon. A MAU azóta visszaköltözött Budapestre, azonban elvitathatatlan értéket hozott a magyar animerajongók életébe: a harmadik évezred elején gombamód szaporodni kezdtek a helyi animeklubok, meetek országszerte. A miskolci meet 2000-ben jött létre, kezdetben csupán Brigichan és Zetto (korábbi MAU szerkesztőségi tagok) részvételével. A Meet azóta nagyobb szabásúvá vált, a látogatottság néha eléri a 20-30 főt is.

A változások éve

2006. július 15-én Miskolcon a Tudomány és Gazdaság Házában a Magyar Anime Társaság (MAT) és a Miskolci Anime Meet együttműködésében megrendezésre került a 2006-os nyári AnimeCon. A Meet együttműködő tagjai között volt a mai miskolci anime klub több tagja: Chipp Zanuff a konzolverseny szervezőjeként; Iomeku az AMV blokk szerkesztőjeként; Zetto főszervezőként; és még sokan mások. Zetto, a 2000-ben alakult Meet egyik alapítója, a miskolci AnimeCon előtt vetette fel a helyi közösség fórumán az egyesületi formába szerveződés ötletét. Kezdetben mindez csak az elképzelések, ötletek szintjén létezett – a megvalósulás 2007. januárjáig váratott magára. Igaz, a későbbi tagok közül jónéhányan addig sem tétlenkedtek és részt vettek többek között az őszvégi hajdúhadházi anime nap szervezésében is. A tíz alapító 2006. decemberére állt készen arra, hogy az egyesületet hivatalossá tegye, ami 2007. januárjában meg is valósult – a végleges formáció márciusban állt össze és kezdte meg ténykedését.

Belépés: *döntés fél év közös tevékenység után*
Következő rendezvény: *Nyári AnimeCon 2007. (szponzoráció, szervezési és lebonyolítási segédlet)*
Egyesület névadója: *DS*

SakuraCon, 2007. május 5-6.

A MAT által szervezett kétnapos SakuraCon szponzorációján kívól a MiNK a lebonyolításban is segítséget nyújtott. A „vezérkar" teljes létszámmal jelent meg: KN2501, Iomeku, Zetto már szombaton hajnalban munkába álltak, vasárnap csatlakozott hozzánk Chipp Zanuff főtitkár is, aki egy remek Bleach jelmezzel a Cosplay-versenyen is részt vett. További tagjaink segítőként vagy látogatóként járták mindkét nap a PECSÁban.

Tervek

Segédkezni szeretnénk a 2007-es NyáriCon lebonyolításában, amelyet a Nyiregyházi Anime Meet és a MAT rendez, továbbá ott leszünk az augusztusi debreceni cosplay-táborban, résztvevőként és segítőként is.

Ami a távlati terveket illeti, a Miskolci aNime Klub Egyesület céljai hasonlóak a Magyar Anime Társaságéhoz, azaz a távol-keleti populáris és tradicionális kultúra – elsősorban a japán képregények és animációs filmek – népszerűsítésére, a témával kapcsolatos tévhitek eloszlatására, ismeretterjesztésre törekszik. Annyi a különbség talán, hogy figyelmünk középpontjába az észak-keleti régió „animeéletét" helyezzük. Igyekszünk jó kapcsolatokat kiépíteni az itt található, hasonló érdeklődésű klubokkal, szervezetekkel – segítve, támogatva működésüket (nem hanyagolva el az ország más területeinek csoportjaival való jó viszony ápolását sem). Az országos látókörű MAT-tal való együttműködést létfontosságúnak tartjuk, rendezvényeikkel való ütközéseket elkerülendő, állandó egyeztetés mellett körültekintően szervezzük regionális programjainkat (találkozók, vetítések).

Emberközeli gondolatok utóiratként

Szeretnénk, ha Magyarországon népszerűbbé válnának nemcsak a mangák, de maga a mangakészítés is – itt nem a professzionális mangákra gondolunk elsősorban, hanem lelkes amatőrök saját alkotásaira. Örülnénk, ha egyénileg, de inkább közösségben az emberek bátran és gyakran használnák az önkifejezések ezt a formáját, formába öntve gondolataikat, érzéseiket, hogy saját álmainkból épülhessen ki egy sajátos szubkultúra, egy nyitott közösség, amely segít megérteni önmagunkat és egymást.

KN2501, a [MiNK.hu] elnöke

ミシュコルツのアニメ倶楽部

MISKOLCI ANIME KLUB [MINK.HU]

Honlap: http://mink.hu
E-mail: info@mink.hu

ps2 I xbox I gc I ps3 I x360 I wii I psp I nds I gba I retro

megszállott játékosok magazinja

576 KONZOL

www.576konzol.hu

hírek érdekességek manga könyv hardver online kiegészítők tudósítások multiplayer visszatekintők stílus sorozatok tippek játékterem dvd bemutatók aktualitások hdtv tesztek film végigjátszások interjúk trükkök zene retrokonzolok poszter csevegő kontrollerek internet cégtörténelem trend ismertetők anime hangrendszerek játéktörténelem újdonságok kódok nyereményjáték értékelések weboldalak szoftver technika

Holdfény Fantasy Kft.
1075 Budapest Wesselényi u. 10.
Részletek
a www.holdfenyteam.hu oldalon
e-mail: info@holdfenyteam.hu
Tel/fax: 06-1-343-0730
FINAL FANTASY VII
ADVENT CHILDREN
TRIGUN
トライガン
犬夜叉
いぬやしゃ
FULL METAL PANIC!
Kiddy Grade
キディ・グレイド
Nyitvatartás: H-P: 10h-18h-ig, Sz: 9h-13h-ig, V: Zárva